¡VIEJUNO!

LA PUBLICACIÓN DEFINITIVA SOBRE VIDEOJUEGOS CLÁSICOS

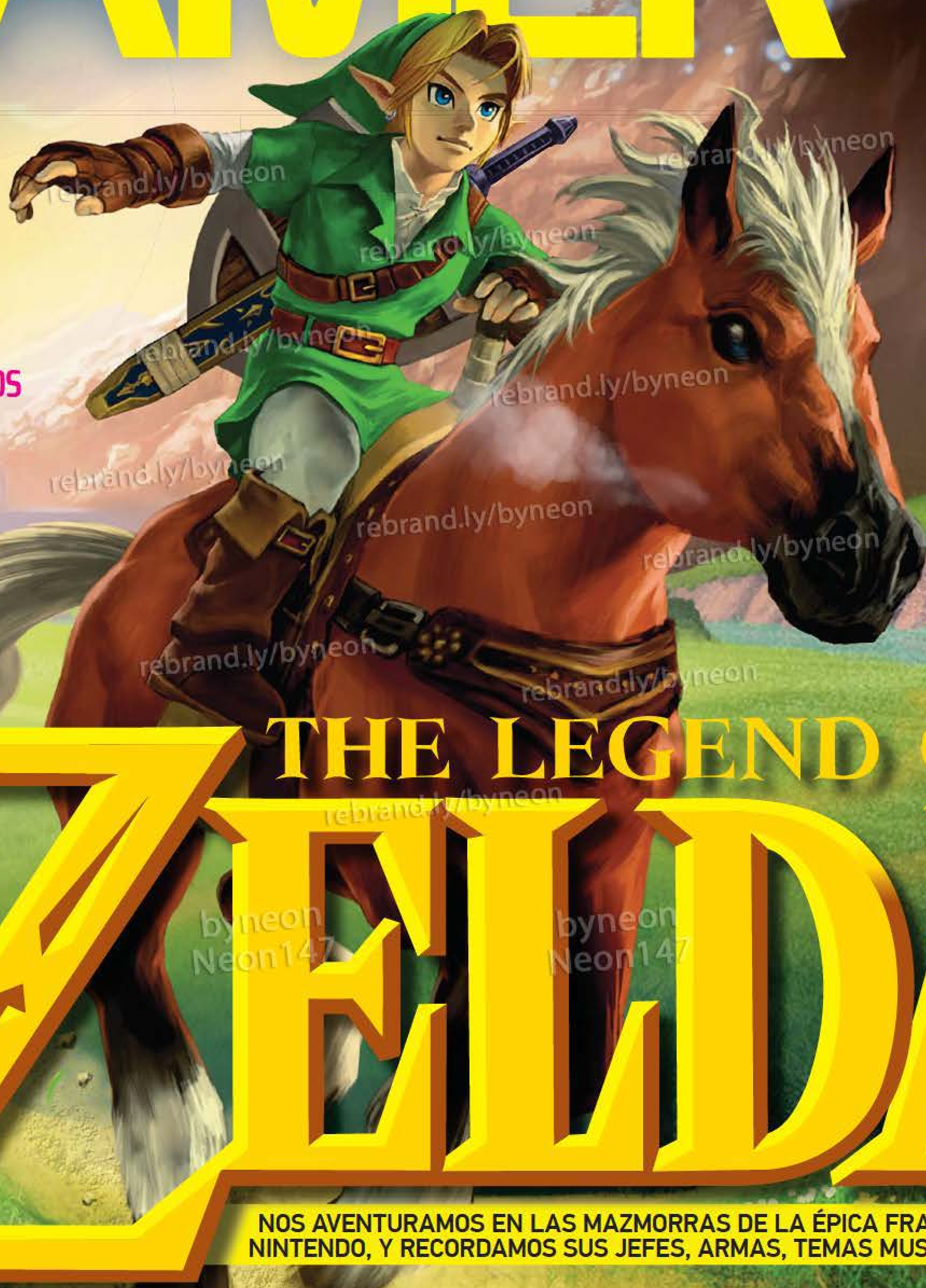
RETRO GAMER™

Nº 44

DISFRUTA COMO NUNCA
CON GAME BOY Y GAME BOY ADVANCE EN NINTENDO SWITCH

EL IMPACTO DE
RESIDENT EVIL 4
¡DETRÁS DE TI, IMBÉSIL!

LOS 80
UNA DÉCADA DE JUEGOS ASOMBROSOS



rebrand.ly/byneon
byneon Neon147

THE LEGEND OF ZELDA

NOS AVENTURAMOS EN LAS MAZMORRAS DE LA ÉPICA FRANQUICIA CREADA POR NINTENDO, Y RECORDAMOS SUS JEFES, ARMAS, TEMAS MUSICALES Y MUCHO MÁS

TOMB RAIDER II
LARA CROFT, HEROÍNA DE LEYENDA

BOTANIC
LA RECREATIVA ESPAÑOLA QUE ATRAVESÓ FRONTERAS

ADEMÁS SHINING FORCE • ALIENS • TURRICAN • ONIRIC FACTOR • RETURN TO MONKEY ISLAND • CORE DESIGN • THE WAY OF THE EXPLODING FIST

RETRO WORLD

EL EVENTO DE CULTURA E
INDUSTRIA DEL VIDEOJUEGO
www.retroworld360.es

17 y 18
JUNIO
2023

ENTRADAS
DESDE 9€

Pabellón de
Convenciones
Casa de Campo

Experience Center
Campus del Videojuego
Madrid In Game

Metro
6 ALTO DE EXTREMADURA
10 LAGO

LÍNEAS:
31 33 36 39 65

MADRID
IN GAME

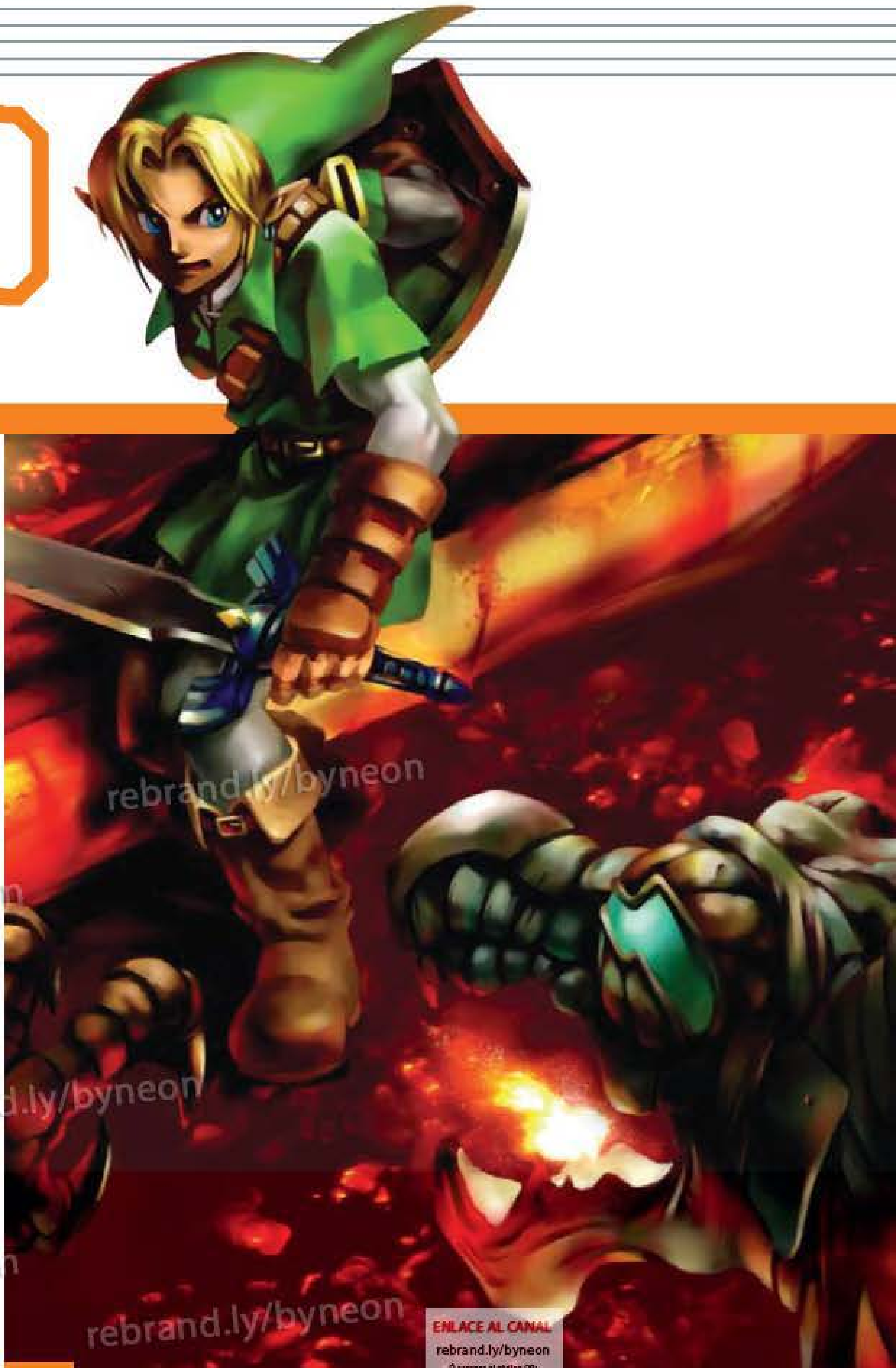
GAME

DINAMIC

videojuegos x alimentos
PlayZen
EVERCADE® EXP
HOBBYCONSOLAS
grupo social ONCE
onlinechampion.com
zerouno games
VOXEL SCHOOL | CENTRO UNIVERSITARIO DE ARTES DIGITALES
retro GAMER

SUMARIO

>> Retro Gamer 44 La leyenda del indomable Link



RETRORADAR

4 **Museo del Videojuego OXO:** El Muy Hospitalario Museo de Málaga.

6 **Neoretro:** No es retro todo lo que reluce pixelado.

8 **Literatura Lúdica:** Leer, el power-up de la mente.

10 **Ecos de Sociedad:** Cacharrear es la excusa, y el vernos la razón.

RETRO GAMERS

14 **'Mitos del Retro'...** ... que no son ciertos. JMV te clarifica.

LA HISTORIA DE

46 **Aliens**

62 **Shining Force**

88 **Turrican**

114 **The Way of the Exploding Fist**

REPORTAJES

16 **Magia viejuna como nunca antes:** GB y GBA resplandecen en Nintendo Switch Online.

24 **Los 80:** Quizá, los diez años más asombrosos de la historia del videojuego.

82 **Los periféricos más raros de Atari 2600:** Desde alfombrillas de ejercicio a kits oficiales de reparación.

96 **La Retroevolución de Return to Monkey Island:** Volvemos al origen de la serie analizando su final.

106 **Botanic:** La primera recreativa española que consiguió atravesar fronteras.

120 **Un tributo a Core Design:** La compañía que hizo nacer a Chuck Rock, Rick Dangerous y Lara Croft.

LOS FAVORITOS DE RG

52 **Adorables perdedores**

¿QUÉ PASÓ CON...?

94 **Castlevania: Symphony of the Night**

HOMEBREW

136 **La obra de Oniric Factor**

142 **Desarrollos caseros para sistemas retro**

SOUND TEST

144 **Grand Theft Auto: Vice City**

PANTALLA FINAL

146 **Streets of Rage III**

rebrand.ly/byneon

ENLACE AL CANAL
rebrand.ly/byneon

68

THE LEGEND OF ZELDA

Su mundo, sus personajes, sus mazmorras. Las armas, los jefes, la música... descubrimos todo lo que hace única a la franquicia más atemporal de Nintendo.

36

El impacto de Resident Evil 4

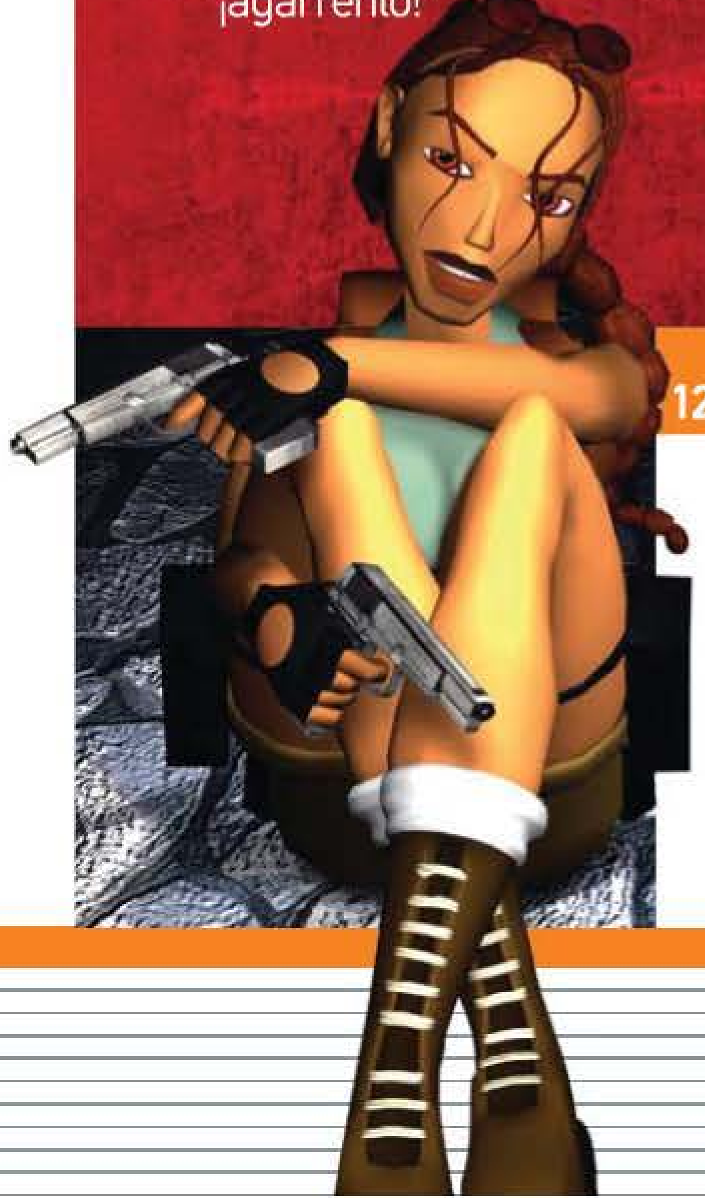
Una entrega absolutamente revolucionaria desde el primer "¡agárrenlo!"

byneon Neon147

54

Álvaro Mateos, a golpe de bit

Contamos la historia personal tras el talento creador de *Rocky*, *West Bank* y *Capitán Sevilla*.



128

Tomb Raider II

Cómo se hizo la épica secuela que posibilitó logros como subir escaleras, iluminar el entorno, conducir vehículos y encerrar al mayordomo en el congelador.

MUSEO DEL VIDEOJUEGO OXO

Junto a la estatua a Chiquito de la Calzada, la razón DEFINITIVA para pasar por Málaga este año

Llevan solo cuatro meses abiertos, pero están causando sensación entre los que se han acercado a visitarlo a la Muy Hospitalaria Ciudad de Málaga. Nos ponemos al habla con Miguel Ramos, CEO de Kaiju, para que responda al Cuestionario Estandarizado de Retro Gamer©. Agradecemos a Santiago Bustamante, Jose Velo, Rafael Delgado, Javier Chocano y Fernando Vergel su ayuda en la elaboración de este artículo.

■¿Dónde está el museo?
OXO Museo Videojuego Málaga está situado en el centro de la ciudad, en la Plaza del Siglo número 2, justo al lado de la catedral, en plena ruta de los museos, como el Museo Picasso o el Museo Carmen Thyssen de Málaga. Contamos con una situación privilegiada en un edificio propio de cinco plantas y más de dos mil metros cuadrados.

■¿Cuándo habéis abierto?
Abrimos el 26 de enero, posiblemente la peor fecha para abrir cualquier tipo de negocio: en plena cuesta de enero y a final de mes.

■¿Qué tenéis en exhibición? Así grosso modo, no hace falta una lista detallada… ¿Qué está funcionando, y qué simplemente expuesto?
El museo se estructura temáticamente según las diferentes plantas. En la planta baja tenemos la recepción, tienda y la sala inmersiva, una de las pocas que existen en España. La siguiente planta está dedicada a la exposición histórica, desde los años cincuenta a la actualidad. La segunda está dedicada a las exposiciones temporales, y también alberga un auditorio. En ese auditorio celebramos también parte de la programación cultural, como son las OXO TALKS, en la que nuestro director cultural, Santiago Bustamante, entrevista a personalidades del sector. También disponemos de una sala de streaming en esta planta.

La tercera planta se llama OXO LABS, y está dedicada a la experimentación y nuevas formas de jugar. También en esta planta disponemos de un aula formativa para talleres. Y en la azotea tenemos una terraza restaurante, en la que además celebramos eventos como encuentros con los desarrolladores, los OXO BEERS & DEVS, que tienen lugar de forma semanal.

OXO (1972 – 2004)

» Selección de consolas vendidas entre 1972 y 2004. Fotografía de Fernando Vergel.

» Algunas de las Game & Watch que forman parte de la colección del museo. Fotografía de Fernando Vergel.

En cuanto a piezas, contamos con una colección histórica de arcades, el 'fullset' de Game & Watch o el 'fullset' de Mega Drive PAL, originales como la portada de *Game Over* de Dinamic, consolas de todo tipo como Vectrex, Neo Geo… Tenemos una colección bastante completa y ecléctica en cuanto a sistemas y títulos se refiere

■¿Qué tamaño, si lo habéis calculado, tiene la superficie expuesta? ¿Podéis ampliarla si es/fuera necesario, o estáis constreñidos a un espacio concreto?
Contamos con tres plantas expositivas principales que en total son unos 1500 metros cuadrados. Es complicado dar una cifra exacta de espacios debido a las zonas de tránsito y servicio que condicionan la disposición de los elementos, pero tenemos una buena distribución y relación entre espacios. Por otro lado, en cuanto a expansión, tenemos varios espacios que se añadirán al museo en los próximos meses, pero sobre todo para oficinas y almacenaje, para poder liberar otros espacios privados que estamos usando ahora.

■Independientemente de la respuesta anterior, ¿tenéis intención de seguir incrementando la colección?
¡Por supuesto! El trabajo de conservación y puesta en valor es algo que no tiene fin. De hecho tenemos nuestras líneas de trabajo y piezas en búsqueda para completar la exposición. Tenemos una lista de 'most wanted' y piezas que estamos gestionando.

Además de eso, nos gusta rotar los contenidos y mostrar todo lo que tenemos no visible al público en almacenes del museo. También estamos incrementando nuestro inventario con las donaciones de visitantes altruistas, que nos traen consolas, ordenadores y juegos que tienen abandonados en los armarios de las casas y prefieren que aquí las pongamos en valor.

■Cuando recibís visitas, ¿qué horario tenéis? ¿Recomendáis algún día concreto, para evitar aglomeraciones?

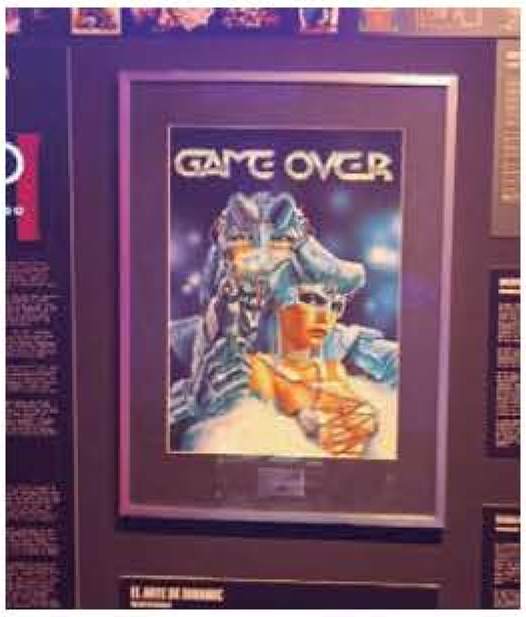
» Parte de la colección de juegos de Mega Drive del museo. Fotografía de Fernando Vergel

» La tatarabuela de todas las consolas, la Magnavox Odyssey, a disposición del público. Fotografía de Fernando Vergel.

» Mostrador de Atari. Fotografía de Fernando Vergel.

» Uno de los cartuchos desenterrados en el vertedero de Alamogordo. Fotografía de Fernando Vergel.

» ¡Amiga! Fotografía de Fernando Vergel.



» Dibujo original de la portada de *Game Over*. Fotografía de Fernando Vergel

» Apple IIe, TRS-80 y Commodore PET: la génesis de los videojuegos en ordenadores domésticos. Fotografía de Fernando Vergel.

Tenemos un horario bastante amplio: abrimos todos los días de la semana de 11:00 a 22:00. Los fines de semana tienen un perfil muy claro de familias, por lo que si se quiere evitar aglomeraciones, lo ideal es una visita entre semana. De todos modos, tenemos una gestión de visita por sesiones, por lo que el aforo está bastante controlado.

OXO es un proyecto que trasciende a las 'exposiciones de fin de semana' o similares propuestas, es un espacio con un horario amplio y con todos los elementos y estructura que requiere un museo.

Asociado con lo anterior, muchas veces los visitantes no se dan cuenta de que no se trabaja solo cuando se abre, sino que esto tiene un trabajo inmenso detrás: ¿habéis calculado ya cuánto tiempo dedicáis al mantenimiento de lo que tenéis funcionando?
Sí, es genial que comentes ese punto, el trabajo que existe detrás en un proyecto como este es incalculable, tanto en preparación como en conservación y mantenimiento.

En OXO tenemos la política de poner a disposición de los visitantes el mayor número de piezas y sistemas para que los disfruten y prueben, y eso tiene la cara negativa del mantenimiento.

¿Cuánta gente forma parte del proyecto? ¿Cuántos se dedican profesionalmente a él? ¿Cuál es el germen del museo, un grupo de amigos, una asociación, una iniciativa empresarial…?
El proyecto nace de los fundadores de Kaiju Group, una empresa dedicada al mundo del videojuego en varias vertientes como la formación (EVAD, La Fábrica del Videojuego), eventos (Gamepolis, FreakCon…) y desarrollo (Kaiju Games, Corex Games). El equipo de OXO está formado por más de veinticinco profesionales dedicados a todos los departamentos del mismo, aunque también participan otros miembros del grupo en otras labores de forma puntual.

El proyecto comenzó como una idea que teníamos desde hace tiempo de montar una exposición, pero los astros se fueron alineando y poco a poco vimos la posibilidad de convertirlo en museo. El paso definitivo fue cuando se sumó a la fórmula el edificio perfecto en el sitio ideal.

¿Habéis detectado cuáles son los mayores atractivos de la exposición, lo que congrega a más visitantes?
Tenemos bastantes atractivos, el propio edificio y la puesta en escena de las colecciones es realmente espectacular. Desde que el visitante pone un pie en el edificio, el efecto ¡WOW! es innegable, pero más allá de eso, nos encanta ver cómo los visitantes descubren y juegan con piezas míticas como Magnavox Odyssey, Virtual Boy o el arcade de *Donkey Kong*.

También la parte de simuladores y arcades modernos como *Maimai*, *Star Wars Battle Pod* o el espectacular *Pong Knockout!* causan sensación, pero depende mucho del tipo de visitante: los hay quienes se pierden en el cuadro de la portada de *Game Over* de Azpiri o quienes alucinan jugando en la Game Boy gigante.

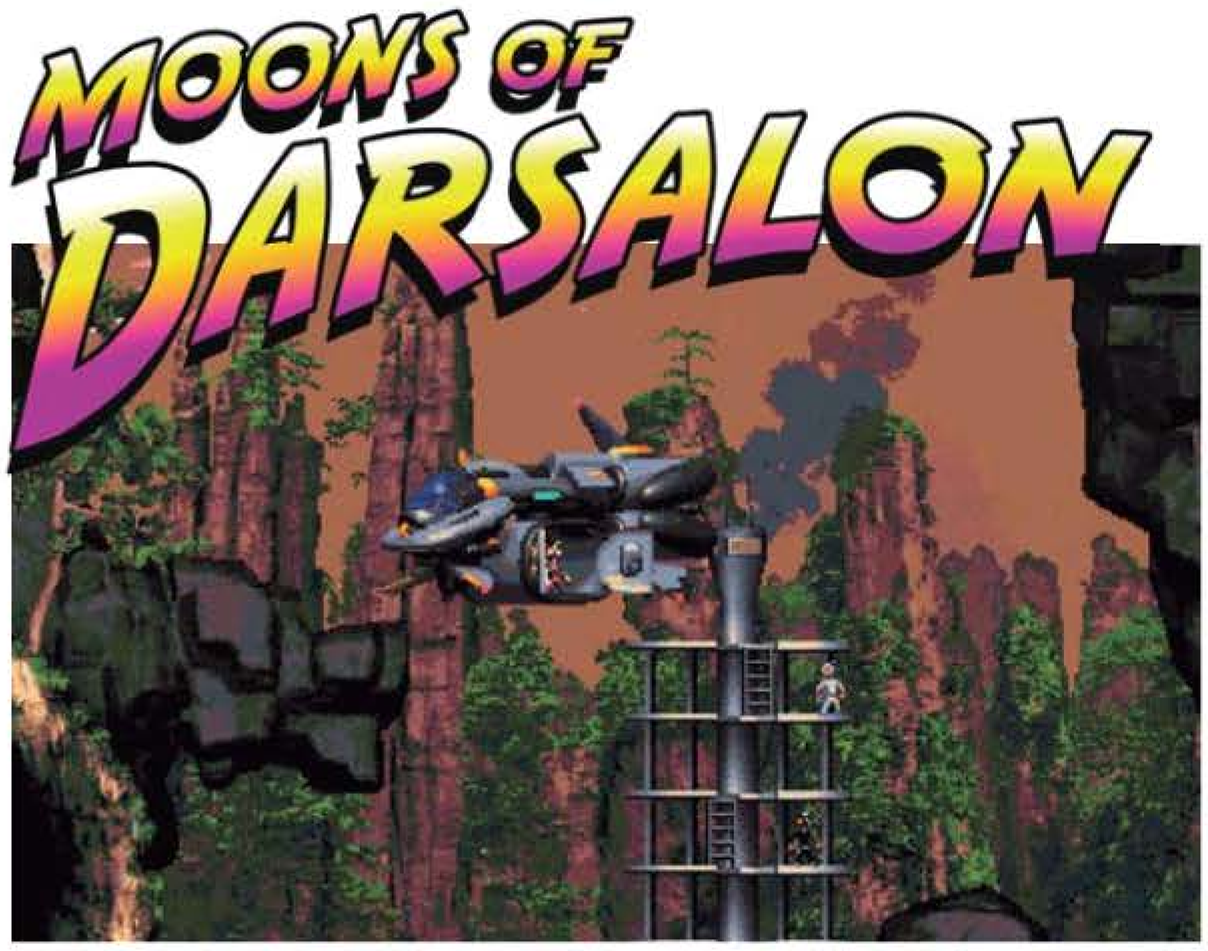
¿Habéis podido observar ya cuál es el perfil de visitantes que tenéis? ¿Qué tal se lo pasan los 'milenials'?
Tenemos un público muy variado, tanto público familiar como jóvenes y no tan jóvenes amantes de los videojuegos. Hemos creado una oferta que humildemente es capaz de satisfacer a todo tipo de público.

De hecho, es sorprendente cómo los más pequeños, conectan con los videojuegos de los años ochenta y noventa debido a su inmediatez y facilidad de juego. También es cierto el hecho que hoy en día los niños gracias a YouTube y demás tienen una gran cultura sobre la historia del videojuego. El futuro del 'gaming' es brillante con este movimiento generacional e interés en el retro. ✱

DESPERTA RETRO

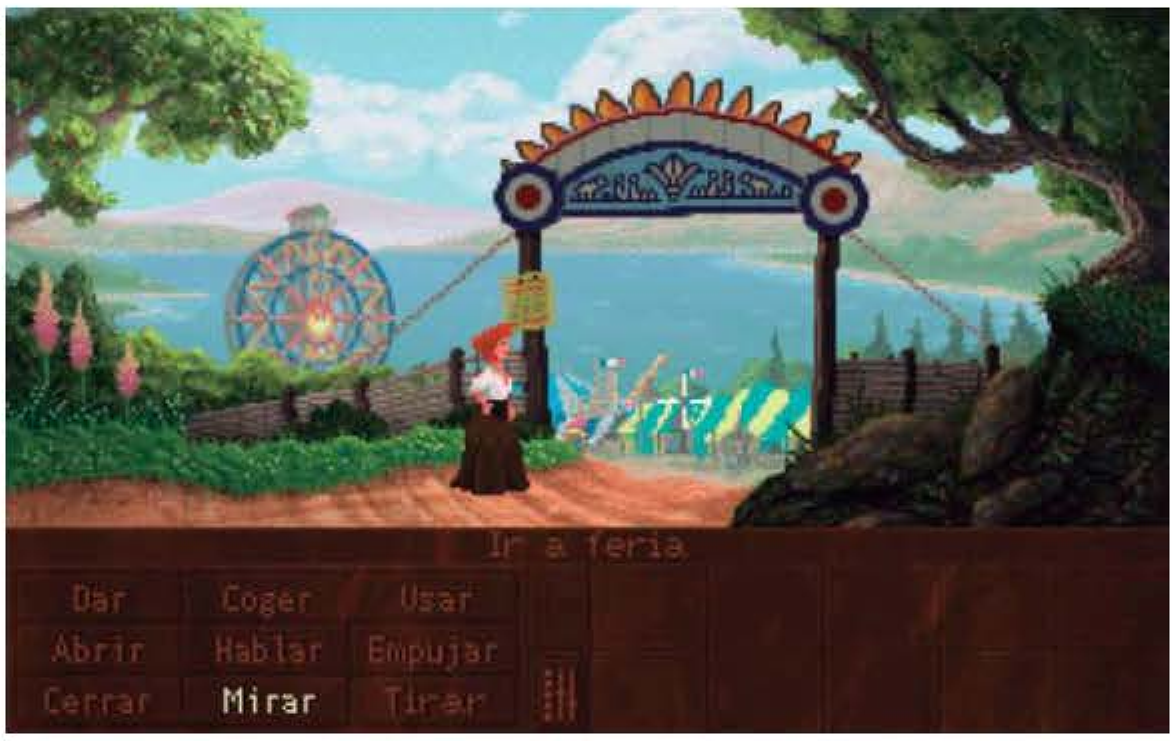
"No solo de retro vive el hombre, sino del neoretro que nace de la mano de los nuevos retrodesarrolladores"
S. Matthew 4:3

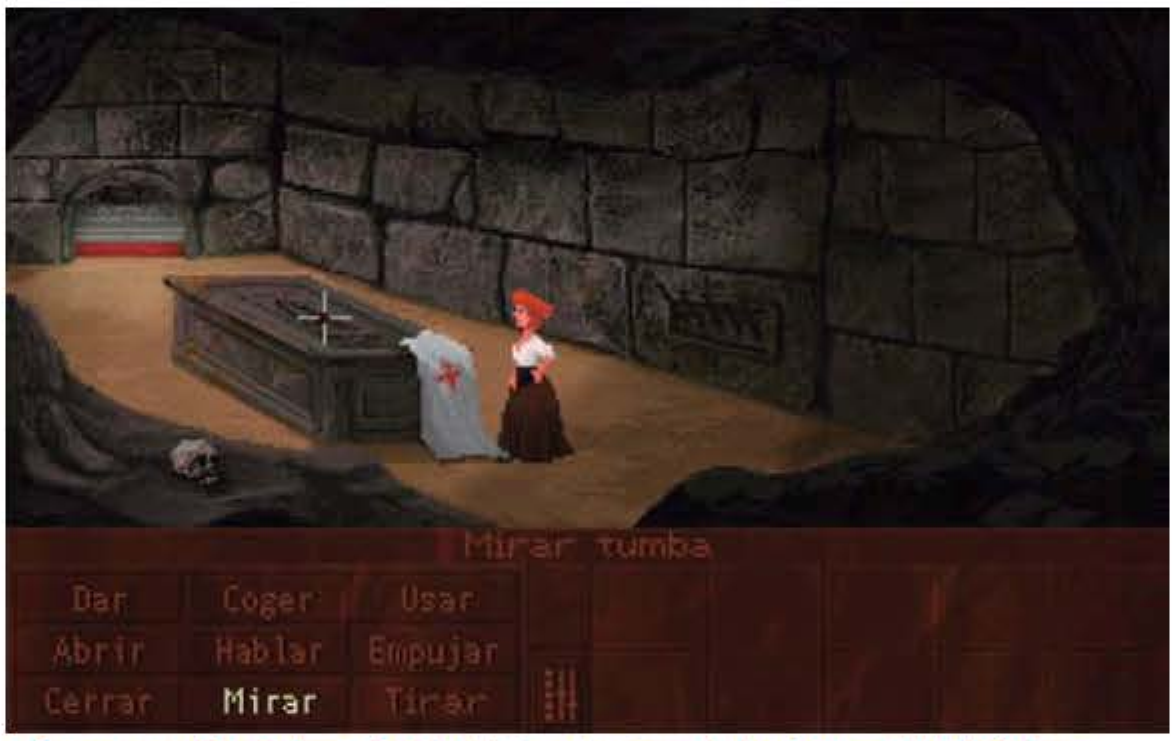
MOONS OF DARSALON



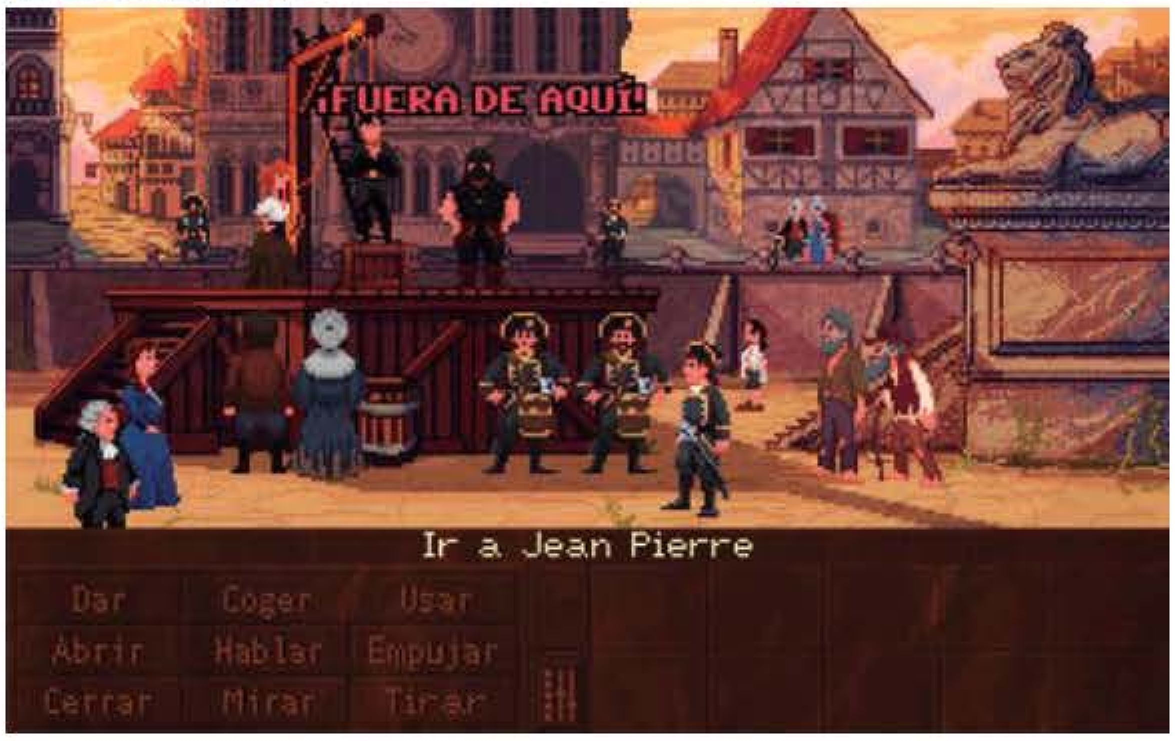
Dicen los usuarios de Reddit que aunque es difícil hacer un juego original hoy día, el autor se las ha apañado para conseguirlo; que les retrotrae a la infancia y a *Earthworm Jim* (y a *Heart of Darkness* y a *Liero*), aunque Dr Kucho reconoce como influencias más directas las sagas de *Lemmings*, *Worms* y *Oddworld*. Salió el 19 de abril, así que podéis descargarlo YA de Steam, donde está teniendo unas reseñas sensacionales.

» *Moons of Darsalon* es bonito y divertido. Kudos to Dr Kucho!


Ir a feria
Dar
Coger
Usar
Abrir
Hablar
Empujar
Cerrar
Mirar
Tirar


Mirar tumba
Dar
Coger
Usar
Abrir
Hablar
Empujar
Cerrar
Mirar
Tirar

» Capturas no publicadas hasta ahora de distintas situaciones de *Las Aventuras del Halcón Negro*. Cortesía de Víctor Parejo.


¡FUERA DE AQUÍ!
Ir a Jean Pierre
Dar
Coger
Usar
Abrir
Hablar
Empujar
Cerrar
Mirar
Tirar

LAS AVENTURAS DEL HALCÓN NEGRO

Es la comidilla. De este juego hablan los que lo vieron en RetroPíxel, y aquellos a los que les ha llamado la atención en Twitter: "Oye, ¿has visto qué buena pinta tiene ese juego del halcón?", "es una aventura rollo Lucas, échale un vistazo", "es una de las cosas que más me llamaron la atención de la visita a Málaga"… Y uno se va a la descripción del desarrollador, y alucina: juego en la línea de *Monkey Island* que promete puzles, acertijos, sentido del humor, duelos a espada y una estética muy chula. Preguntamos a Víctor Parejo, director del juego, por el estado actual del desarrollo y nos responde que "ahora mismo está totalmente terminado en español, y estamos llevando a cabo una campaña Ko-fi para conseguir la financiación para poder traducirlo a inglés de manera profesional.

Publicaremos el juego cuando esté también en inglés, porque lo consideramos vital para llegar al mayor número de público posible. Por otro lado, el juego se venderá en un inicio en nuestra propia página web, para poder sacar una edición física limitada, y más adelante saldrá también en Steam". Como para no quitarle el ojo de encima.

SUSCRÍBETE A RETROGAMER Y LLÉVATE...

THE SWORD OF IANNA DX

¡EDICIÓN EXCLUSIVA!

the·Sword·of IANNA
RetroWorks
retro GAMER
FORMATO PC
PC WINDOWS/LINUX
VERSIÓN NATIVA PC (WINDOWS / LINUX)

(Imagen simulada, podría haber ligeras diferencias con la versión final del producto)

La mejor versión del mejor juego de RetroWorks.

Con mejoras a nivel gráfico, sonoro y jugable.

Solo podrás conseguirlo si te suscribes a RetroGamer.

Además, al suscribirte recibes la revista antes que nadie y accedes gratis a la edición digital en Kioskoy+.

4 REVISTAS + THE SWORD OF IANNA DX

POR SOLO 27,80€

Puedes suscribirte por cualquiera de estos canales: **En ozio.axelspringer.es/retrogamer**
Por teléfono **91 514 06 00 /** Por email: **suscripciones@axelspringer.es**

OFERTA VÁLIDA HASTA EL 31 DE DICIEMBRE DE 2022. Cada suscriptor tendrá acceso gratuito a la edición digital de Retrogamer en Kiosko y Mas. Accesible desde PC, smartphones y tablets, con sistemas Windows 8, iOS y Android

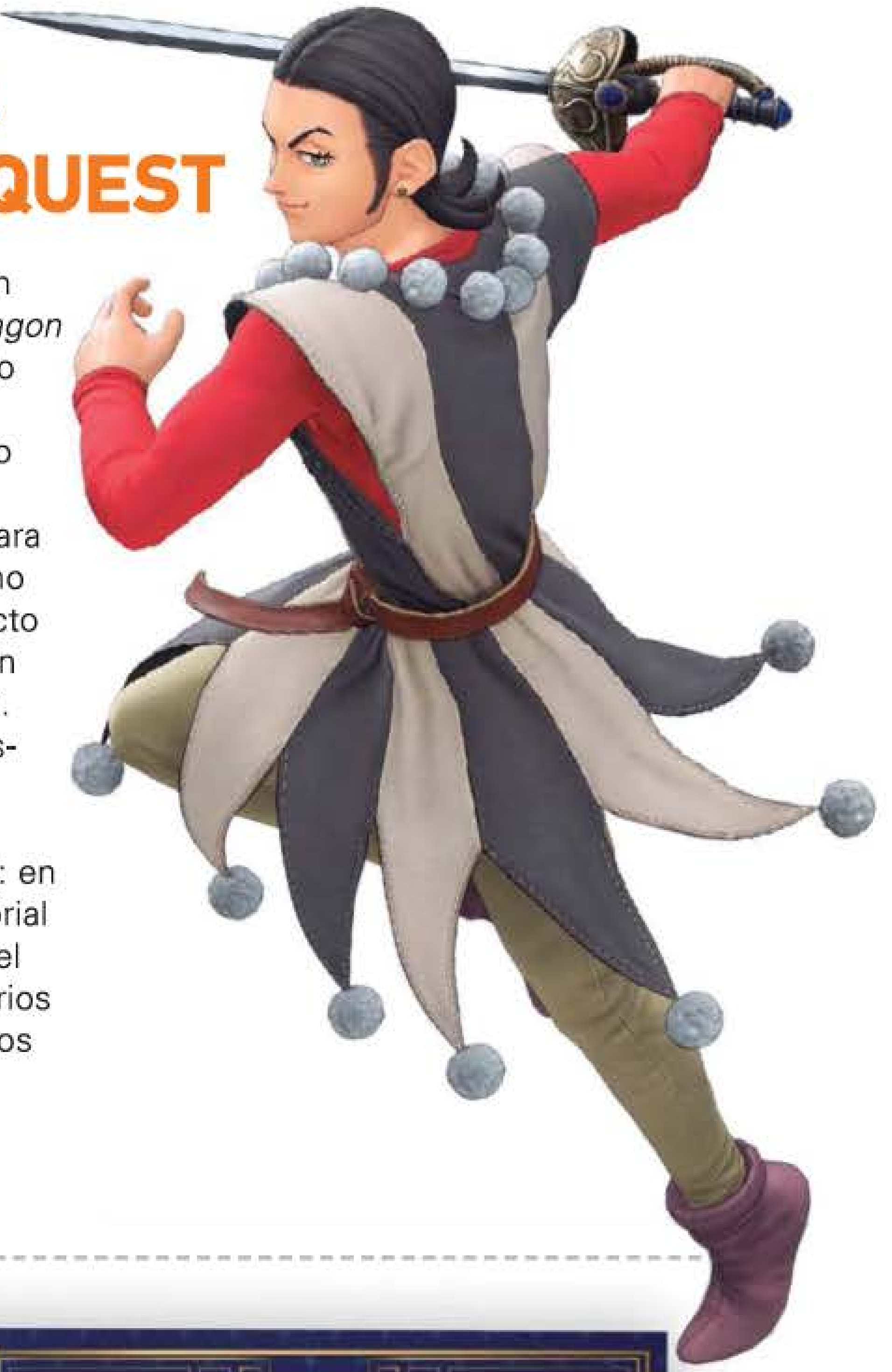
En cumplimiento de la normativa vigente en materia de Protección de Datos personales, te informamos de que los datos que nos proporciones serán tratados por el Responsable del Tratamiento Axel Springer España S.A. con objeto de (I) gestionar tu suscripción y (II) ofrecerte, mediante el envío de comunicaciones comerciales, productos o servicios de nuestra propia empresa o de terceros relacionados con los sectores editorial, automoción, informática, tecnología, telecomunicaciones, electrónica, videojuegos, seguros, financiero y crédito, infancia y puericultura, alimentación, formación y educación, hogar, salud y productos farmacéuticos, ocio, gran consumo, cuidado personal, agua, energía y transportes, turismo y viajes, inmobiliario, juguetería, textil, ONG y productos/servicios para animales y mascotas. La base legitimadora del tratamiento es ejecución del contrato para la finalidad (I) e interés legítimo para la finalidad (II). Tus datos no serán cedidos a terceros, salvo obligación legal. Tus datos serán conservados hasta cumplir con la finalidad. Podrás ejercer tus derechos de acceso, rectificación, supresión, limitación del tratamiento y oposición mediante escrito a Axel Springer España, S. A. C/Juan de Mariana nº 15, 28045 Madrid, o correo electrónico a hobbyconsolas@axelspringer.es.

LITERATURA LÚDICA: LEER,

Daniel Andreyev
LA LEYENDA DE DRAGON QUEST
DANIEL ANDREYEV
LIBRO NO OFICIAL
GAMEPRESS

LA LEYENDA DE DRAGON QUEST

Daniel Andreyev se embarca en una investigación sobre los *Dragon Quest* de Enix en la que no solo desgrana anécdotas y explora los juegos (explicando cómo nacieron, cómo Yûji Horii reclutó a Akira Toriyama para participar en el diseño), sino que también analiza el impacto que ha tenido la saga en la sociedad japonesa. La edición en castellano corre a cargo de Game Press: en la web de la editorial podéis conseguir el libro, junto a varios extras exclusivos de regalo.

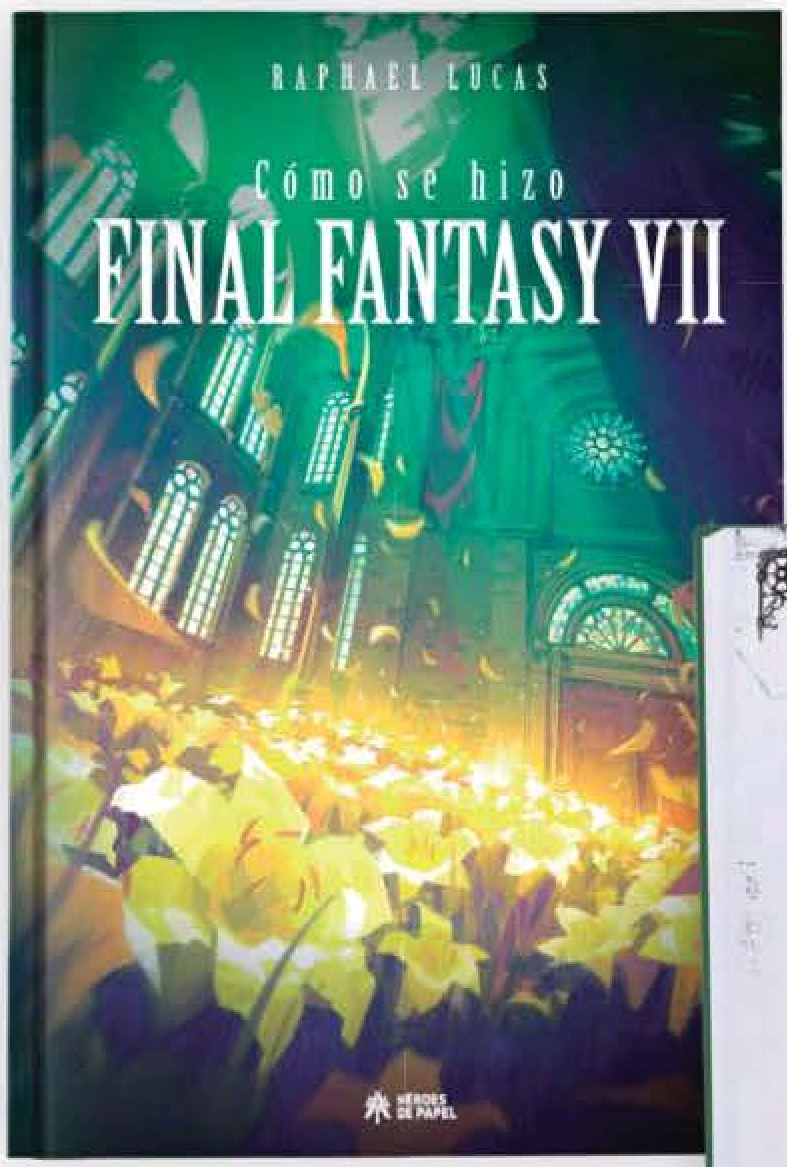


MIRANDO LAS ESTRELLAS DEL DESTINO: EL UNIVERSO SUIKODEN

Daniel Fernández disecciona la saga *Suikoden* de Konami, con capítulos dedicados a los personajes, las runas, las razas, la geografía, los sistemas de batalla o la música. No olvidemos que el primer juego fue editado en 1995 para PlayStation, y que se convirtió en un clásico para los aficionados a los RPG. Lo publica Héroes de Papel en dos ediciones, normal y especial: la especial, como os podéis imaginar, incluye unos curiosos regalos (entre otras cosas, unos dados y unos palillos).

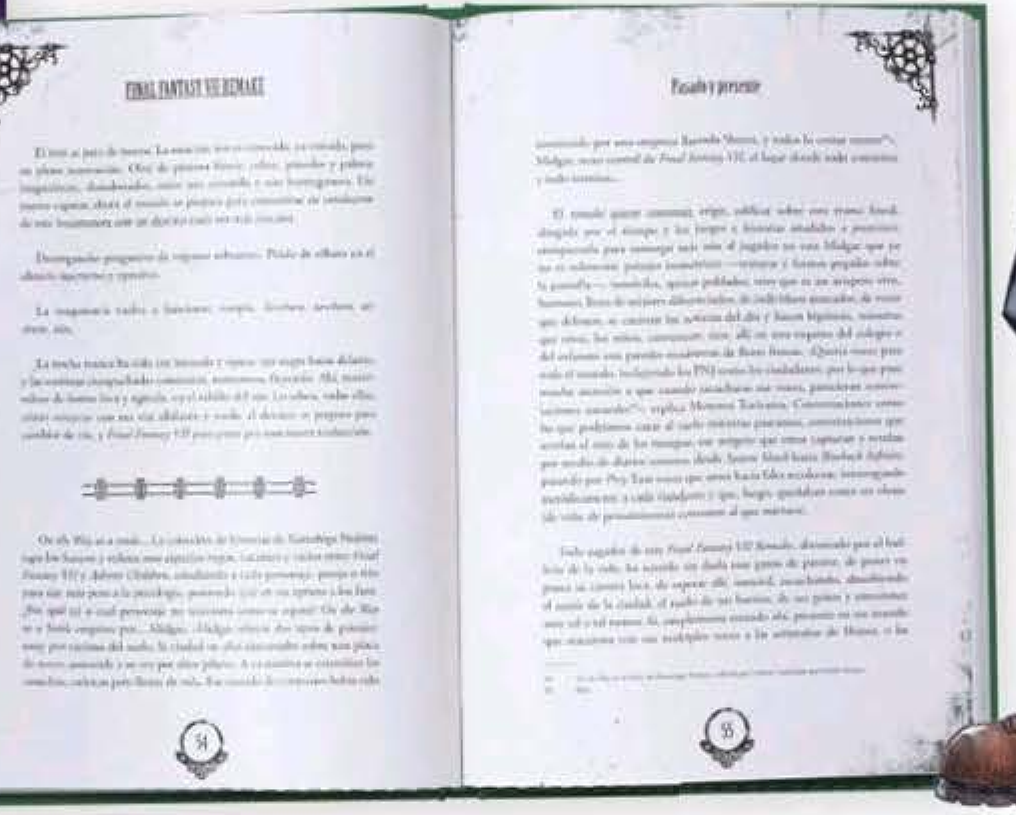
DANIEL FERNÁNDEZ
MIRANDO LAS ESTRELLAS DEL DESTINO
El universo Suikoden
HÉROES DE PAPEL
Suikoden II
PlayStation
CAPÍTULO II
RUNAS

LA FANTASÍA FINAL


RAPHAEL LUCAS
Cómo se hizo
FINAL FANTASY VII
HÉROES DE PAPEL

CÓMO SE HIZO FINAL FANTASY VII

El título lo dice todo: Raphaël Lucas nos cuenta cómo se hizo el clásico de Square para PlayStation. De nuevo, como viene siendo habitual en los lanzamientos de Héroes de Papel, hay dos ediciones: la estándar, y otra llamada Soldier Edition.


FINAL FANTASY VII REMAKE
Pasado y presente

HIDEO KOJIMA: UN HUMANISTA EN EL REINO DEL VIDEOJUEGO

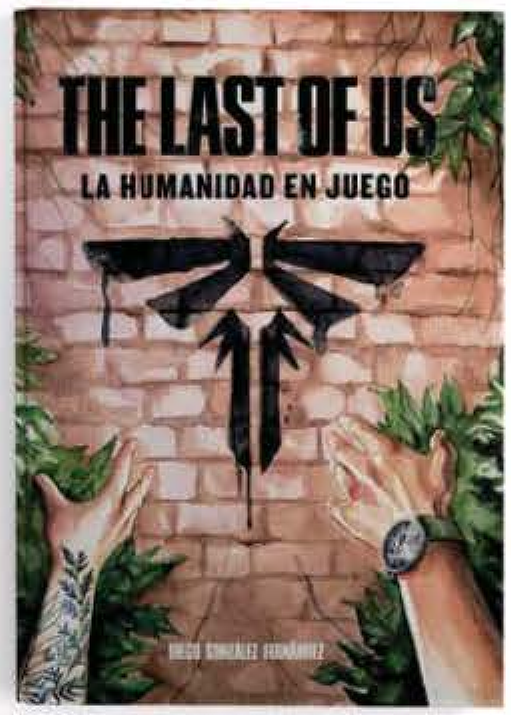
El reto no es pequeño: un libro que aúna la biografía y el análisis de la obra del diseñador de *Metal Gear, Policenauts* o *Death Stranding*. Álvaro Arbonés recorre los 37 años de carrera de Hideo Kojima hablando de sus influencias, su filosofía de vida, su ideología o cómo lo ven sus colaboradores. También de Héroes de Papel, así que también cuenta con dos ediciones: la portada de la especial es la que ilustra esta reseña.

Nuevo
P.T.
O el terror como sentimiento y no como género

001
UN HUMANISTA EN EL REINO DEL VIDEOJUEGO
ÁLVARO ARBONÉS
KOJIMA
HÉROES DE PAPEL

THE LAST OF US: LA HUMANIDAD EN JUEGO

Ensayo coordinado por Diego González, con textos de Cristina Ferragut, Igone Martínez, Jose Luis Ortega, Álvaro Alonso y Paula Sáez, en el que los autores indagan sobre aspectos como la narrativa, la jugabilidad o la filosofía que hay detrás del guion y los personajes. Además, entrevistas a los actores de doblaje y a Gustavo Santaolalla, compositor de la música de los juegos y de la serie de televisión. Lo edita Dolmen.


THE LAST OF US
LA HUMANIDAD EN JUEGO
DIEGO GONZÁLEZ FERNÁNDEZ

ECOS DE SOCIEDAD

¡Menuda sartenada de ferias se han acumulado esta primavera! El que haya asistido a todas, no ha parado dos días seguidos en casa. Y para los que no hayan podido visitarlas, les contamos qué se han perdido, les damos un poco de envidia, les picamos para que no dejen escapar próximas ediciones. Ah, y si os gustan los juegos de baile, Nextage se convertirá en vuestro segundo hogar.

RETROPÍXEL

» Algunas de las joyas de museo que se pudieron contemplar en Retropíxel. Fotos cortesía de Nandove.

Preguntamos a nuestro colaborador José Velo qué es lo que más le gustó de la feria que se celebró en Málaga los días 22 y 23 de abril. "sobre todo el ambiente, hay mucha familia y mucho padre con niños. La zona de juego es enorme. Son sesenta máquinas o así, más los muebles arcade aparte. Suele haber una zona de juego mini para los más pequeños, con sillas y mesas adaptadas a su tamaño y consolas mini, que tienen controles más pequeños para sus manitas. Y hay máquinas muy diversas, no son solo Megadrives y Nintendos: hay también Dragones, Vectrex, ordenadores modificados como el Comandore, que es un C64 pintado de camuflaje, o el Panedore, que consiste en las tripas de un C64 trasplantadas a una panera de verdad [risas]". ¿Y qué novedades te llamaron la atención este año?: "para mí, la estrella fue la charla de Paco Suárez. La exposición de máquinas tampoco está mal, son ciento y algo creo. Y el campeonato de *Sega Rally* 'real', que es un Scalextric [risas]".

Otro compañero, Manuel Sagra, coincide con las valoraciones de Chema: "lo que más me gustó fue el ambiente familiar que se respiraba en la feria. Daba gusto ver a chavales disfrutando de sistemas clásicos, y a sus padres derramar una lágrima nostálgica al ver los juegos de su infancia. También me impresionó la gran cantidad de máquinas y software expuesto, con material que no es fácil de ver. Y en cuanto a las charlas, me sorprendió que hubo bastante interacción con el público en general, sin necesidad de llegar al clásico turno de preguntas". Mójate, Manu, y dinos qué charla te gustó más y qué fue lo que más te llamó la atención de la exposición, siendo subjetivo: "si tuviese que destacar una charla, sería la de Gaby López sobre el MSX. No solo trató sobre los temas típicos, sino que mostró algunos detalles curiosos sobre la influencia de este ordenador en la cultura popular. Y en cuanto a los expositores, sin desmerecer a nadie, me llamó muchísimo la atención *Las Aventuras del Halcón Negro*, un juego muy ambicioso que nos lleva a los mejores tiempos de LucasArts". Si queréis ver el recorrido pormenorizado de Manu por la feria, no dejéis de visitar su blog, elblogdemanu.com.

» Las conferencias de Arcandreu tuvieron una notoria afluencia. Foto cortesía de Elu Tortosa

ARCANDREU

Por quinta vez, los días 15 y 16 de abril volvió a Barcelona uno de los eventos Retro más queridos y valorados por la afición: Retromaniacs Arcandreu. Tuvo lugar, como siempre, en el recinto de la antigua fábrica Fabra i Coats, y más concretamente en el Espai Bota, que los Retromaniacs transformaron en un gigantesco salón recreativo. El evento contó además con una exposición de ordenadores y consolas clásicos. Arcandreu rindió homenaje, este año, al juego *Dragon's Lair*, que cumple cuarenta años en 2023. El programa, por lo demás, era magnífico: tres torneos de videojuegos arcade el sábado (*Out Run* con asiento, *Puzzle Bobble* y *Windjammers*) y otros dos el domingo (*Super Street Fighter II X*, en modalidad junior y senior); cabe resaltar que se celebraron con fines solidarios, y que el donativo de la inscripción se destinó a la asociación AENAR que lucha contra el cáncer infantil. También pudimos disfrutar de un trivial musical muy entretenido, un concierto en directo de Marc Belmont con música de videojuegos, y dos charlas, una de Javier Valero de Gaelco/Tecfri/Covielsa (que además recibió el galardón Mención de Honor Retromaniacs) y otra de Alberto 'McAlby', prolífico programador desde la década de 1980 hasta nuestros días. En palabras de Elu Tortosa, uno de sus organizadores, "fue un día y medio muy intenso y divertido, y además en un evento gratuito. Con una afluencia de más de dos mil personas, la asociación está valorando el hecho de cambiarlo a un local más amplio para aumentar la oferta de contenidos y dar cabida a más aforo. Sea como sea, la Arcandreu alcanza la madurez y se consolida en Barcelona como uno de los eventos imprescindibles para todo amante de los videojuegos retro de Barcelona y de cualquier sitio de España".

RETRÓPOLIS VALENCIA

RetróPolis superó el pasado 29 de abril sus registros previos al congregar a 1200 visitantes y recoger 620 kilos de alimentos para el Banco de Alimentos de Valencia.

Como es habitual, las conferencias se emitieron en directo por streaming y se pueden ver en diferido, y se pudo celebrar la tradicional visita guiada al Museo de Informática de la ETSinf: los rigores del confinamiento han pasado y podemos recuperar sanas costumbres. Además, RetróPolis albergó el taller de Alan Turing y la máquina Enigma, y torneos de videojuegos, de cuya gestión se encargó rSports. Y se rindieron homenajes a la historia de *MicroManía* y a ArtFutura. ¿En qué consistieron? En palabras de Jorge González, ‘retropolista jefe’, “pudimos disfrutar de una conferencia a cargo de RetroManía30 Podcast y de una exposición temporal con los ochenta números de la segunda época de la revista *MicroManía*, una edición que cumple 35 años en este 2023 y que se exponía de una forma absolutamente espectacular en el espai.inf”. En el mismo lugar “además se rendía homenaje a las primeras ediciones de ArtFutura, un certamen nacido en los noventa, en cuya trigésima edición celebrada hace apenas dos meses salía a la luz una obra de arte inédita de Moebius, la cual se expuso también completando el escenario espai.inf, proyectada en forma de vídeo en bucle sobre pantalla grande. La obra de arte en su formato original se exponía así mismo en el stand del Museo de Informática a la entrada de RetróPolis, sobre un ordenador Commodore Amiga 2000”.

Recordemos que fue el propio Jorge González el que recuperó esos dibujos perdidos de Jean Giraud de unos disquetes de Amiga hace unos meses, hecho que tuvo repercusión en medios especializados y generalistas, agencias de noticias y portales de todo el mundo (podéis encontrar la noticia en Europa Press, Menéame, *La Vanguardia* o Reddit). Continúa Jorge: “finalizando ya la jornada, se hizo entrega de los premios correspondientes a la I Edición de los RetroPaella Awards, el concurso de desarrollo de videojuegos para plataformas de 8 y 16 bits, que ha sido otra de las grandes novedades de la edición de este año”. La televisión autonómica de la Comunitat Valenciana, À Punt, cubrió el evento con una conexión en directo dentro del programa *Podríem fer-ho millor*.

» Jorge González, flanqueado por los chicos de RetroManía30 y Carlos Perezgrín. Foto cortesía de Jorge González.

NEXTAGE

» Algunas de las máquinas con las que disfrutan los visitantes de Nextage. Foto cortesía de Dart.

Pedimos a Dart, uno de los responsables de Nextage, que nos cuente en qué consiste su nuevo espacio: “somos una asociación (Nextage) de preservación y difusión de la cultura arcade, enfocados principalmente en juegos de ritmo”. Y habéis abierto un local que tiene muy buena pinta: “actualmente somos veinticuatro socios, con dieciséis máquinas. Aceptamos visitas los fines de semana para los que quieren probar la experiencia. Vamos poco a poco”. De esas dieciséis máquinas, ¿todas son de baile/ritmo? Entiendo que todas están operativas, ¿no?: “todas operativas, catorce musicales, una Naomi y una Videoval, para desconectar un poco entre canción y canción. Tenemos a gala que todas las máquinas de baile están actualizadas a la última versión”. Para visitaros hay que gestionar una invitación o reserva, ¿no? ¿Dónde estáis?: “estamos en Vallecas. Para los que quieran visitarnos, se concierta cita por Instagram o Twitter”. ¿Cuál es la máquina más popular entre vuestros visitantes? ¿Y cuál es la que más te gusta a ti, y por qué?: “la más popular… hay tres realmente, la *Dance Dance Revolution*, la *Sound Voltex* y la *Pump it Up*. Y mi favorita, diría que la *Beatmania IIDX*, ya que es la máquina que, por obsesión de conseguirla, hizo que empezara este proyecto”.

DODONPACHI DAIOUJOU
CHANTAKE

» Impresionante vista de una de las demostraciones en el FOF 2023. © Hara Amorós

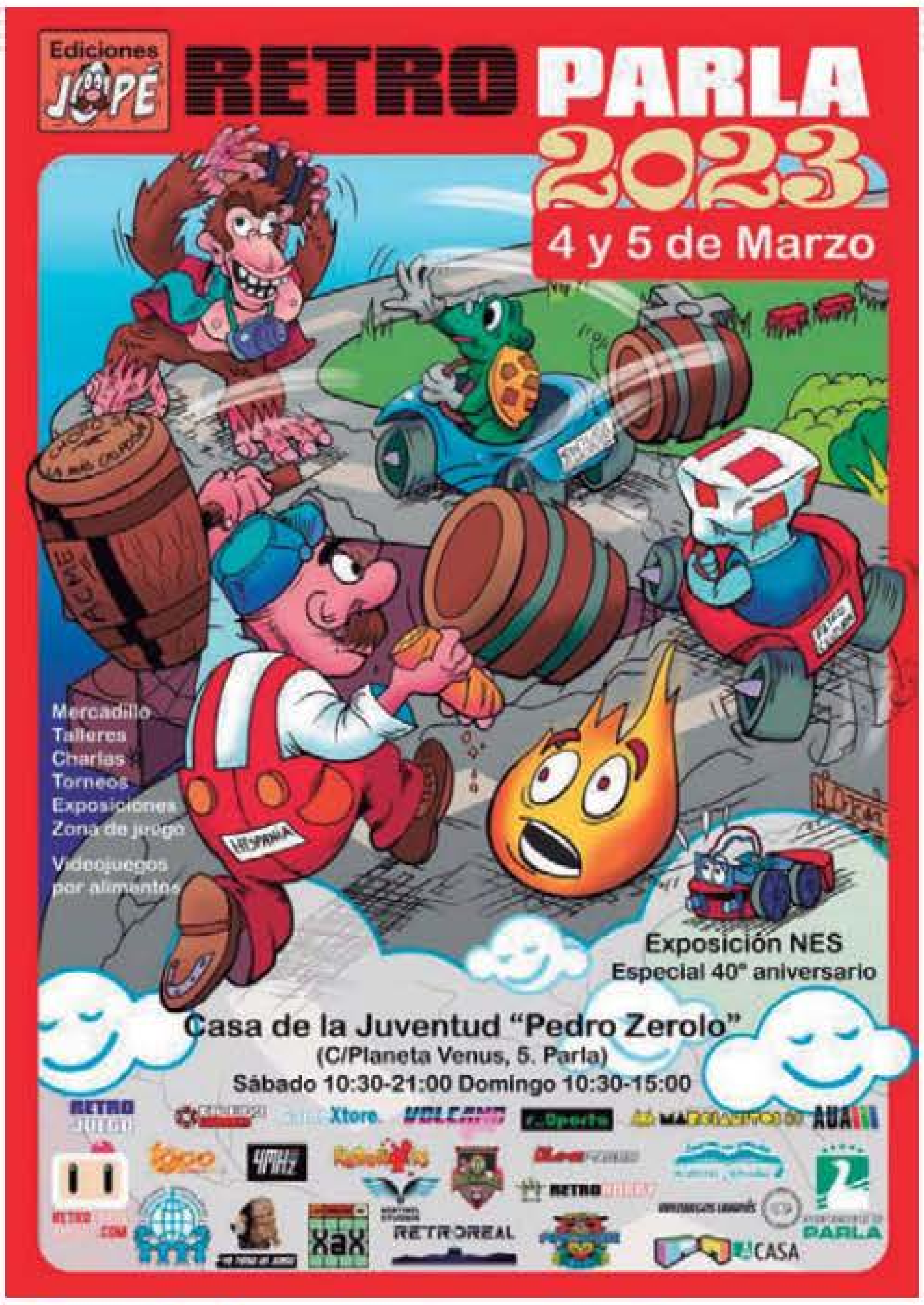
FIGHTCADE OFFLINE FESTIVAL

El promotor del Mikado Game Center de Tudela (que, no lo olvidemos, es el único salón recreativo licenciado por la empresa Mikado fuera de Japón, aunque actualmente está cerrado a la espera de una nueva ubicación) organizó el fin de semana del 17 de marzo un evento poco común. Tomás Lorente y su socio Raúl Rubio congregaron en Cascante a los aficionados a los arcades de lucha y a los matamarcianos para que participasen en una competición inolvidable para todos los que asistieron. Nuestro compañero Iván Pires lo vivió de primera mano, y nos lo cuenta de forma entusiasta: "la idea este año era diferente, se celebraría el torneo Fightcade de *Street Fighter II*, como venía siendo habitual, pero también harían un homenaje a la compañía CAVE".

"En la entrada del centro cultural estaban *Wind Jammers, Puzzle Bobble* o el primer *Metal Slug*, pero lo mejor estaba en el salón de actos", continúa Iván. "En el centro del escenario nos encontrábamos las máquinas con juegos de lucha, entre las que destacaban las *Super Street Fighter II X* que se emplearían en el torneo, con su diseño a doble pantalla. Y alrededor estaba el evento de CAVE, donde destacaban varios títulos de la saga *DoDonPachi, Futari, Espgaluda, Progear* o *Akai Katana*, cada uno con diferentes versiones que suponían un reto diferente para el jugador. Y para los que no somos tan aficionados a los shoot 'em up, nos pusieron en la parte izquierda juegos más clásicos, donde podíamos encontrar dos joyas del beat 'em up, *King of Dragons* y *Cadillacs & Dinosausaurs*".

"Hasta aquí, todo estaba dentro de lo habitual en un salón recreativo. Pero supieron sacar provecho del recinto, y la pantalla donde normalmente se proyectan películas se transformó en un monitor gigante en el que podíamos observar las partidas. Tomás trajo a jugadores de renombre, que vinieron desde lugares tan lejanos como Corea o Japón, para que mostraran su habilidad a todo aquel que quisiera verlos en la gran pantalla durante los tres días que duró el evento. Así pudimos contemplar cómo un jugador holandés llamado Jaimers pulverizó al jefe final del *DoDonpachi*, que solo aparece tras cumplir una serie de condiciones y darle al juego dos vueltas completas, o las partidas que realizaron Chantake de Japón y Kayar de Corea para llegar hasta Hibachi, último jefe del *DoDonpachi SaiDaiOuJou*. Y como guinda, pudimos presenciar el Fightcade, que se celebró en dos modalidades: el sábado era el torneo individual, en el que el ganador se decide al mejor de tres partidas, y el domingo la competición por equipos, compuestos por tres personas. Vimos a jugadores de diferentes partes de España luchando por la ansiada medalla; las partidas fueron tan reñidas y espectaculares, que la gente se amontonaba detrás de las máquinas mirando cada combate".

Raúl Rubio nos lo resume así: "no puedo decir que no me siento orgulloso de haber amasado una colección de recreativas japonesas tan enorme. Pero eso palidece con la emoción de contribuir al legado de nuestro medio, compartiéndolas con Mikado y su labor de preservación de la memoria del videojuego. Es un lujo contar con un socio como Tomás Lorente, cuya pasión y dedicación hasta el extremo hacen posible esta encomiable tarea de difusión de la memoria del arcade japonés en Europa. Mikado sigue haciendo historia, y el FOF fue un buen ejemplo de ello, no solo reuniendo campeones de todo el mundo sino, por primera vez, todos los títulos de la mítica CAVE jugables en un mismo sitio. La propia CAVE ha dado su bendición y ha elevado el evento a status de oficial. Tequila Works también ha colaborado como patrocinador, aportando medios y equipo. Y yo habré coordinado y puesto algunas placas y cabinets. Pero todo ha sido posible gracias al arrojo y esfuerzo de Tomás, que ha sido capaz, una vez más, de lo imposible. Todo un campeón de talla mundial, que ha juntado España y Japón, desarrolladores y usuarios, veteranos y jóvenes que redescubren la excitación y la comunidad que aportan los arcades. Va a ser difícil superar esta edición..."



» El cartel de Retro Parla, con claras referencias 'brugueriles'.

RETRO PARLA

El evento de Parla llegó a su quinta edición con la voluntad inequívoca de seguir dando protagonismo a las asociaciones y desarrolladores. Este año, Retro Parla estuvo dedicada al cuadragésimo aniversario de la NES, con una exposición sobre el desarrollo de la máquina y una gran cantidad de famiclones. El Templo del Arcade aportó máquinas arcade y pinballs, y Ginés de Undergamers puso las consolas clásicas. En el marco de la feria se grabó una nueva entrega del podcast *Retro entre amigos*, y tuvo lugar el concierto de chiptunes de Narcisound.

De acuerdo con uno de sus organizadores, y presidente de la asociación homónima, David Hernández, "cada año, RetroParla quiere aportar algo nuevo a la afición retro. Si el año pasado fue la versión Dandanator con cartuchos intercambiables para Spectrum, este año hemos presentado el ZXUSB de MAD3001, un dispositivo que permite conectar al Spectrum cualquier tipo de mando, teclado o ratón USB". David quiere subrayar la importancia que tienen los visitantes, invitados y desarrolladores que se dan cita todos los años en la ciudad del sur de Madrid: "nombrar a tanta gente que vino, y asociaciones, y dejarse a alguno es un pecado imperdonable, aunque tenemos fieles participantes que no se pierden ninguna edición, como 4Mhz, Retroworks, RetroReal, AUA… Son muchos y es necesario dar las gracias a todos, así como al apoyo de las grandes editoriales que estuvieron presentes y que trajeron a sus autores para firmar ejemplares de sus libros tras sus interesantísimas charlas. Y a Raúl Ortega, grafista que colaboró con Dinamic en algunos de sus juegos, y autor del cartel de este año". Por cierto, todas las charlas del evento fueron grabadas y están siendo subidas al canal de Youtube de RetroParla, donde también se encuentran alojadas las de años anteriores.

RETRO BARCELONA

Carles García, organizador de la feria, nos cuenta sus impresiones respecto a la edición de este año. ¿Cómo has visto el evento desde dentro?: "cuatro años han tenido que esperar los amantes del videojuego clásico y vintage para disfrutar de una nueva edición de Retrobarcelona, la feria dedicada a los videojuegos de los ochenta y los noventa que vio interrumpida su actividad por la pandemia. Un regreso por la puerta grande marcado por esa vuelta al espíritu fundacional del proyecto (con una feria exclusiva y en solitario dedicada al videojuego clásico) que ha resultado todo un éxito, tanto a nivel de asistencia (5000 visitantes) como de crítica".

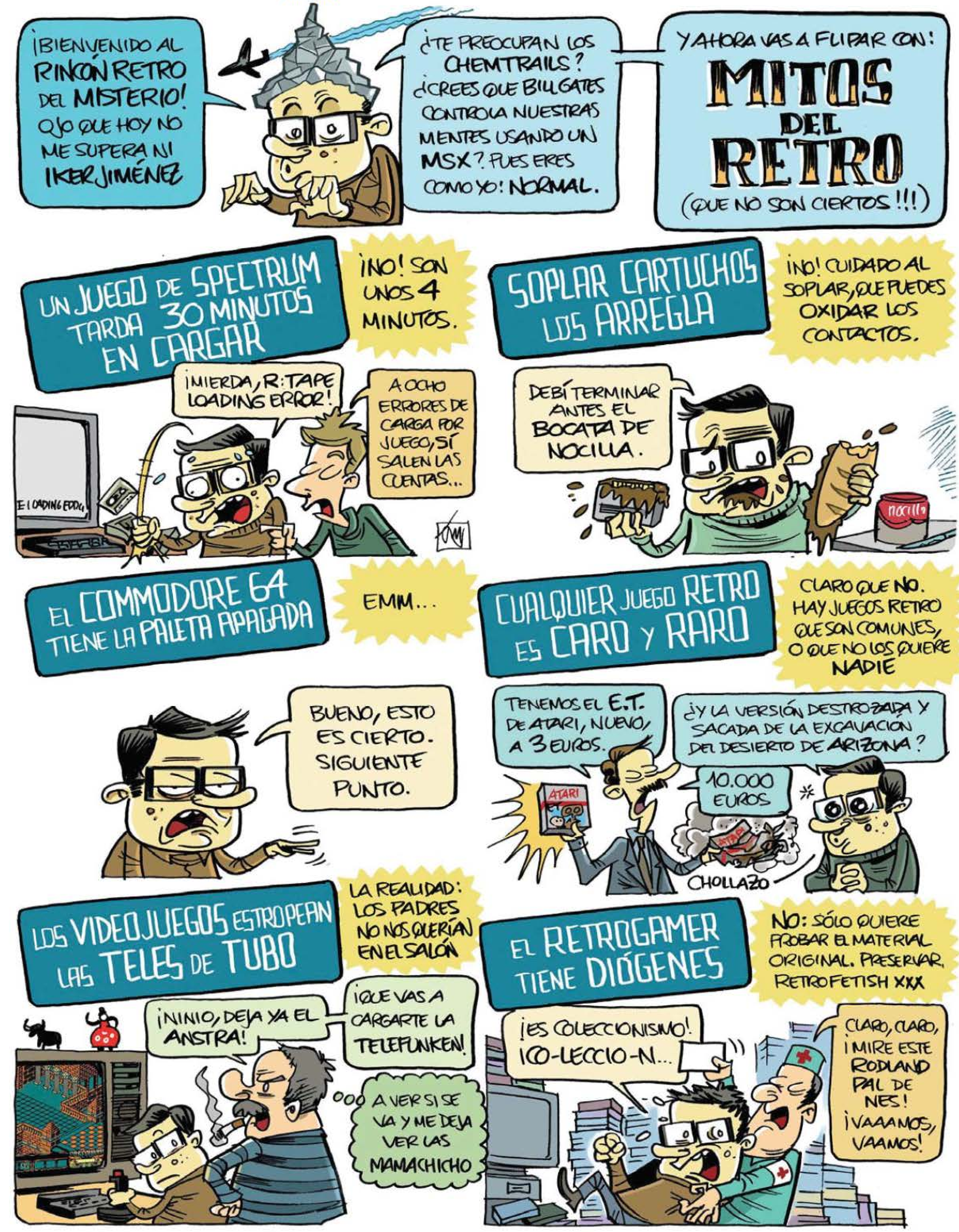
¿Qué tipo de visitantes habéis tenido, más casuales, más fanáticos…? "Retrobarcelona es un evento que es sinónimo de nostalgia, diversión y pasión, en el que todo tipo de perfiles se reúnen para compartir esta afición común y demostrar que el videojuego clásico está más vivo que nunca.

Un público entregado que se sintió bien representado gracias a todo el conjunto de actividades propuestas por la Asociación Cultural Retrobarcelona; desde jugadores clásicos, competitivos, creadores de contenido, divulgadores, periodistas, vendedores o coleccionistas, todo el mundo pudo satisfacer su sed de retro con los más de doscientos sistemas viejunos que había expuestos, entre consolas, ordenadores, pinballs y máquinas arcade (Mikado Game Center Europe y Arcade Planet pusieron a disposición del público todo tipo de recreativas); pasando por los que deseaban aprender y escuchar las distintas conferencias o quienes buscaban saciar su espíritu competitivo en los torneos que se organizaron de *Street Fighter II X, Tetris, Soulcalibur II* o *Mario Kart*. Así como los coleccionistas que buscaban aquellas joyas que faltan en sus vitrinas entre todas las tiendas que había en los 5000 m^2 de La Farga de l'Hospitalet, o un nuevo espacio en colaboración con Indie Dev Day dedicado a nuevos proyectos de temática clásica y 'homebrew'. [Además] El esfuerzo de sus organizadores a la hora de plantear un evento más diverso permitió abrazar a las futuras generaciones que pudieron acercarse a descubrir estos orígenes y ver cómo eran aquellas máquinas que fueron pioneras a nivel técnico, así como su impacto en la sociedad".

» Panorámica de Retrobarcelona 2023: había ganas de que volviera. Foto cortesía de Carles García.

retro GAMERS

Por JMV


¡BIENVENIDO AL RINCÓN RETRO DEL MISTERIO! OJO QUE HOY NO ME SUPERA NI IKER JIMÉNEZ
¿TE PREOCUPAN LOS CHEMTRAILS? ¿CREES QUE BILL GATES CONTROLA NUESTRAS MENTES USANDO UN MSX? PUES ERES COMO YO: NORMAL.
Y AHORA VAS A FLIPAR CON: MITOS DEL RETRO (QUE NO SON CIERTOS!!!)
UN JUEGO DE SPECTRUM TARDA 30 MINUTOS EN CARGAR
¡NO! SON UNOS 4 MINUTOS.
¡MIERDA, R: TAPE LOADING ERROR!
A OCHO ERRORES DE CARGA POR JUEGO, SÍ SALEN LAS CUENTAS...
SOPLAR CARTUCHOS LOS ARREGLA
¡NO! CUIDADO AL SOPLAR, QUE PUEDES OXIDAR LOS CONTACTOS.
DEBÍ TERMINAR ANTES EL BOCATA DE NOCILLA.
nocilla
EL COMMODORE 64 TIENE LA PALETA APAGADA
EMM...
BUENO, ESTO ES CIERTO. SIGUIENTE PUNTO.
CUALQUIER JUEGO RETRO ES CARO Y RARO
CLARO QUE NO. HAY JUEGOS RETRO QUE SON COMUNES, O QUE NO LOS QUIERE NADIE
TENEMOS EL E.T. DE ATARI, NUEVO, A 3 EUROS.
¿Y LA VERSIÓN DESTROZADA Y SACADA DE LA EXCAVACIÓN DEL DESIERTO DE ARIZONA?
10.000 EUROS
ATARI
CHOLLAZO
LOS VIDEOJUEGOS ESTROPEAN LAS TELES DE TUBO
LA REALIDAD: LOS PADRES NO NOS QUERÍAN EN EL SALÓN
¡NINIO, DEJA YA EL ANSTRA!
¡QUE VAS A CARGARTE LA TELEFUNKEN!
A VER SI SE VA Y ME DEJA VER LAS MAMACHICHO
EL RETROGAMER TIENE DIÓGENES
NO: SÓLO QUIERE PROBAR EL MATERIAL ORIGINAL. PRESERVAR. RETROFETISH XXX
¡ES COLECCIONISMO! ¡CO-LECCIO-N...
CLARO, CLARO, ¡MIRE ESTE RODLAND PAL DE NES! ¡VAAAMOS, VAAMOS!

LA PUBLICACIÓN DEFINITIVA SOBRE VIDEOJUEGOS CLÁSICOS

COMPLETA YA TU COLECCIÓN retro GAMER

APROVECHA LOS PACKS RETROGAMER:
2 NÚMEROS POR 8,90€

Busca los números que te faltan en

store.axelspringer.es

¡Te los mandamos a casa!

Los mejores juegos retro te esperan en Nintendo Switch Online, la suscripción que da acceso a un creciente catálogo de más de cien juegos clásicos de NES, SNES, N64, Mega Drive, Game Boy y Game Boy Advance. Inicia ya tu prueba gratuita de siete días para redescubrir tus juegos favoritos como nunca antes: con modo TV y portátil, guardado de partida instantáneo, opción de rebobinado y juego en línea.

¡SACA TODO EL PARTIDO A TU SWITCH CON NINTENDO SWITCH ONLINE!

SUSCRIPCIÓN ESTÁNDAR

- Acceso instantáneo a más de cien juegos de NES, SNES y GB por 19,99 € al año (¡1,67 € al mes!)
- Un catálogo en constante expansión con sagas como *Zelda*, *Mario* o *Kirby*.
- Guardado de partida instantáneo y rebobinado en todos los títulos.
- Juego online en una amplia selección de juegos retro (hasta cuatro jugadores en N64).
- Juego online en todos los títulos de Switch compatibles.

¡Cientos de horas de diversión al instante!

SUSCRIPCIÓN NSO + PAQUETE DE EXPANSIÓN

- Por solo 39,99 € al año, todo lo anterior y además…
- Acceso instantáneo a un catálogo creciente de títulos de N64, Mega Drive y GBA.
- Ofertas exclusivas y una selección de contenido descargable de pago de juegos de Switch.

GAME BOY

Pocas consolas nos han dado tantas alegrías como lo hizo Game Boy en su época. Y, ahora, gracias a NSO podemos recordar aquellos inolvidables momentos gracias a su amplia selección de títulos para la portátil de 8 bits.

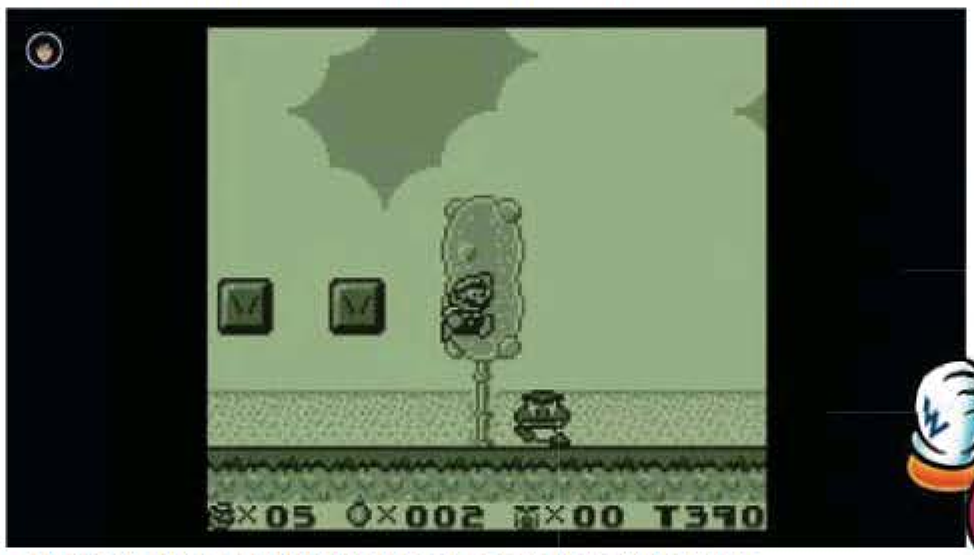
Nintendo GAME BOY
B
A
SELECT
START

● GB ● NINTENDO ● 1992 ● PLATAFORMAS

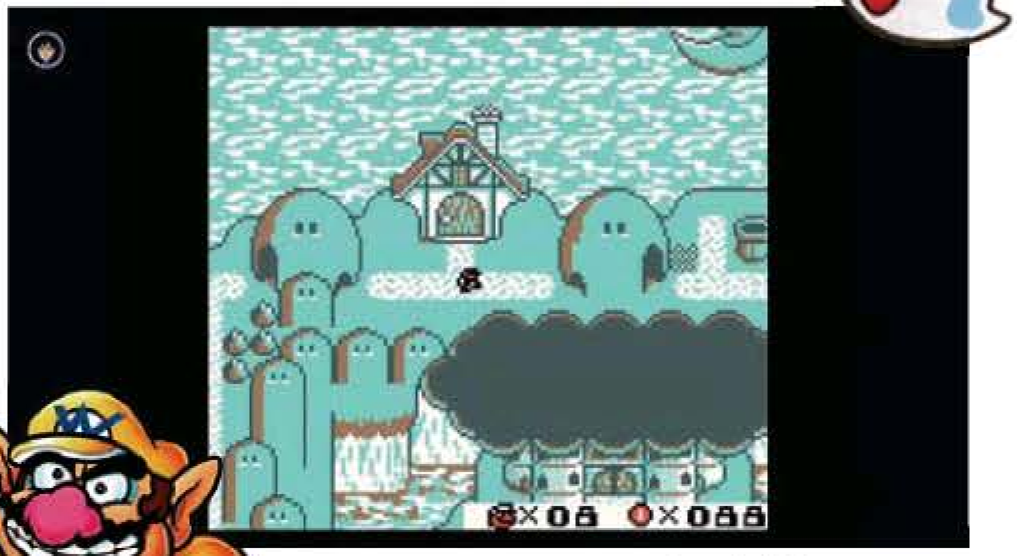
SUPER MARIO LAND 2

Nintendo
GAME BOY
SUPER MARIO LAND 2
6 Golden Coins

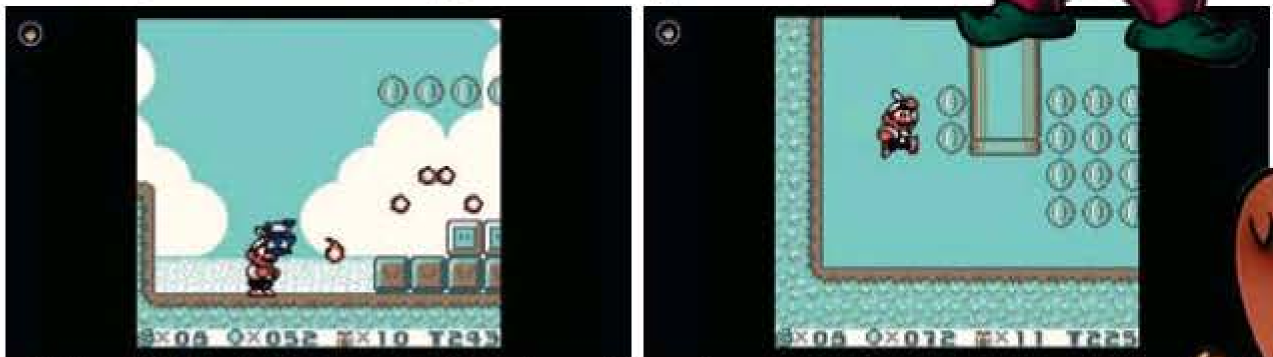
Super Mario Land 2: 6 Golden Coins no es solo uno de los grandes imprescindibles del catálogo de Game Boy, sino uno de los mejores títulos en 2D de la historia de Mario. Y eso es mucho decir. Tras el exitazo de sus predecesores, Gunpei Yokoi y su equipo hicieron magia con la portátil de Nintendo para marcarse un divertidísimo plataformas que mantenía la fórmula de la saga, pero que a la vez sorprendía por su 'desarrollo libre', que nos permitía afrontar sus 32 niveles, divididos en seis zonas, en el orden que quisiéramos, nos ofrecía la posibilidad de guardar partida y estrenaba algunos geniales 'Power ups', como la zanahoria, la burbuja o el traje espacial. El resultado fue un grandísimo juego de plataformas que, aún a día de hoy, sigue siendo tremendamente disfrutable. Si no lo jugasteis en su día, u os apetece rememorarlo, gracias a NSO es posible hacerlo de la mejor manera posible, ya que incluso podemos seleccionar el filtro de Game Boy Color, lo que mejora considerablemente el aspecto del original, que contaba con un perfil cromático muy básico. Todo un clásico atemporal al que siempre apetece volver para disfrutar de su endiablada jugabilidad.



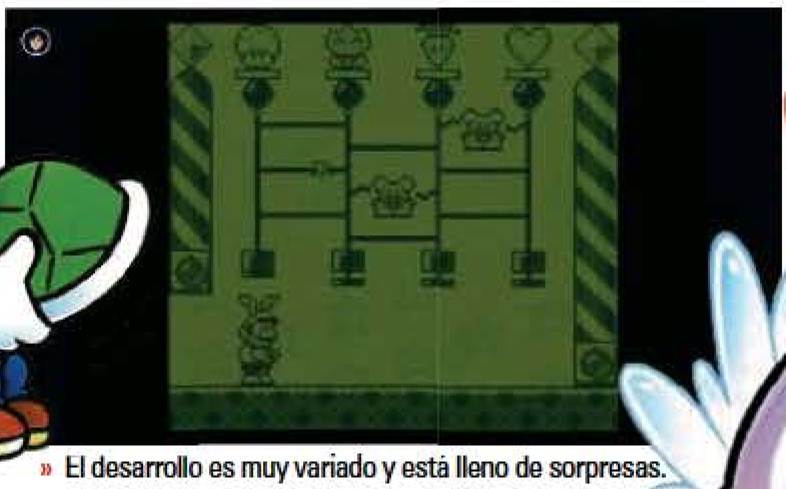
» El control, como es habitual en la saga, es sencillamente perfecto.



» A través del mapa accedemos a los distintas zonas del juego.



» El filtro de GBC le sienta de maravilla, logrando que luzca mejor que nunca.



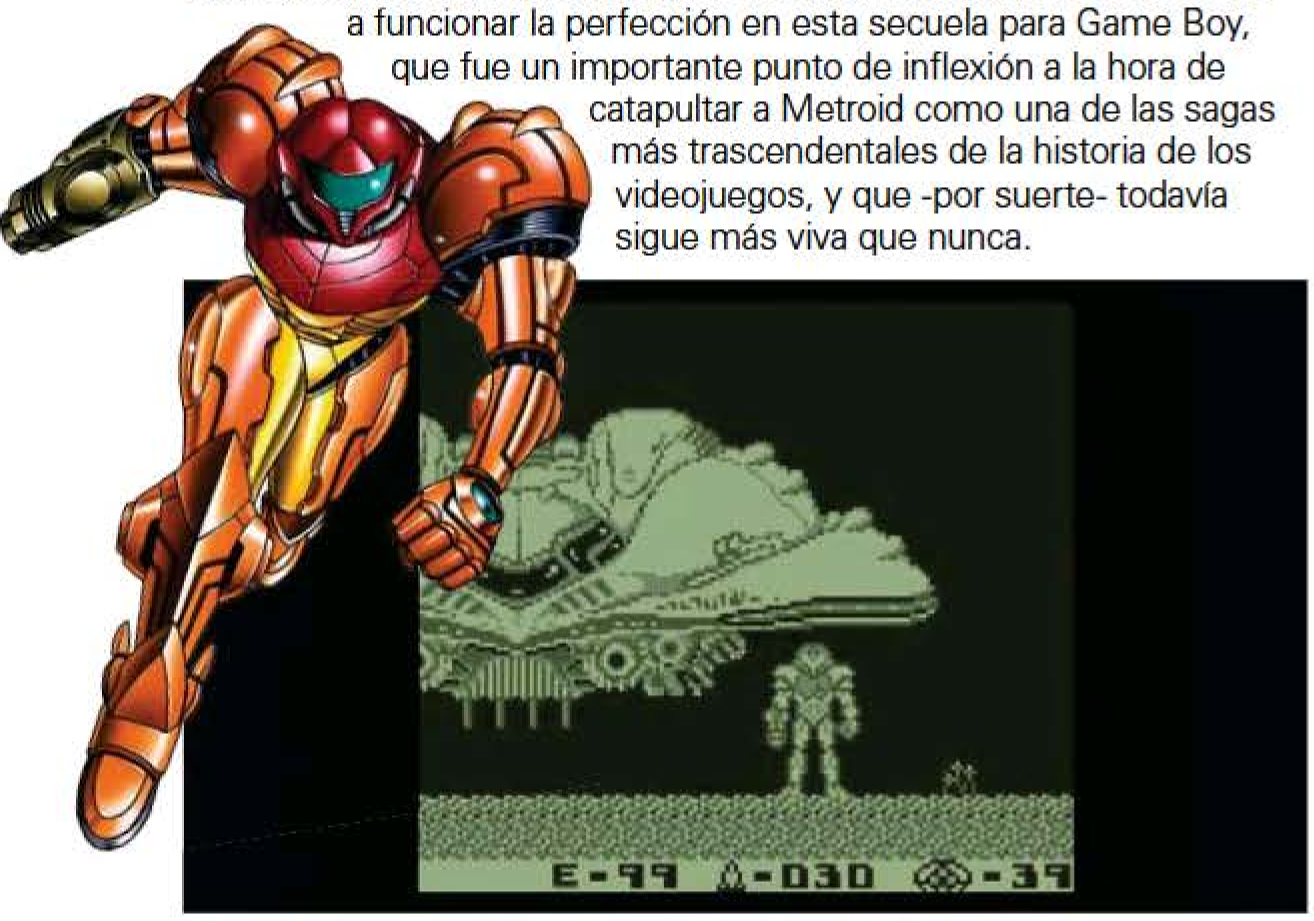
» El desarrollo es muy variado y está lleno de sorpresas.

● GB ● NINTENDO ● 1991 ● AVENTURA

METROID II

GAME BOY
METROID II
RETURN OF SAMUS
Nintendo

Metroid II: Return of Samus fue el segundo título de la saga y el primero en llegar a Game Boy, lo que supuso la consagración definitiva de la gran Samus Aran y nuestra primera visita al planeta SR388. Manteniendo las bases del primer juego, pero con un estilo más directo, esta continuación introdujo algunas novedades muy importantes como, los rayos Spazer y de plasma, o la aracnoesfera y la bola resorte, que se convertirían en elementos clave en entregas posteriores. La genial mezcla de exploración de los escenarios con intensos combates, siempre con un marcado estilo propio, que puso de largo Metroid para NES volvió a funcionar la perfección en esta secuela para Game Boy, que fue un importante punto de inflexión a la hora de catapultar a Metroid como una de las sagas más trascendentales de la historia de los videojuegos, y que -por suerte- todavía sigue más viva que nunca.

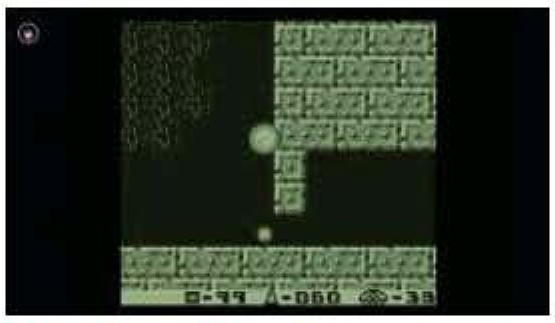


» Samus Aran se estrenó en Game Boy con una sensacional e intensa aventura.

» Explorar los escenarios es clave.

» Los combates son un espectáculo.

» El filtro de GBC le sienta de maravilla.



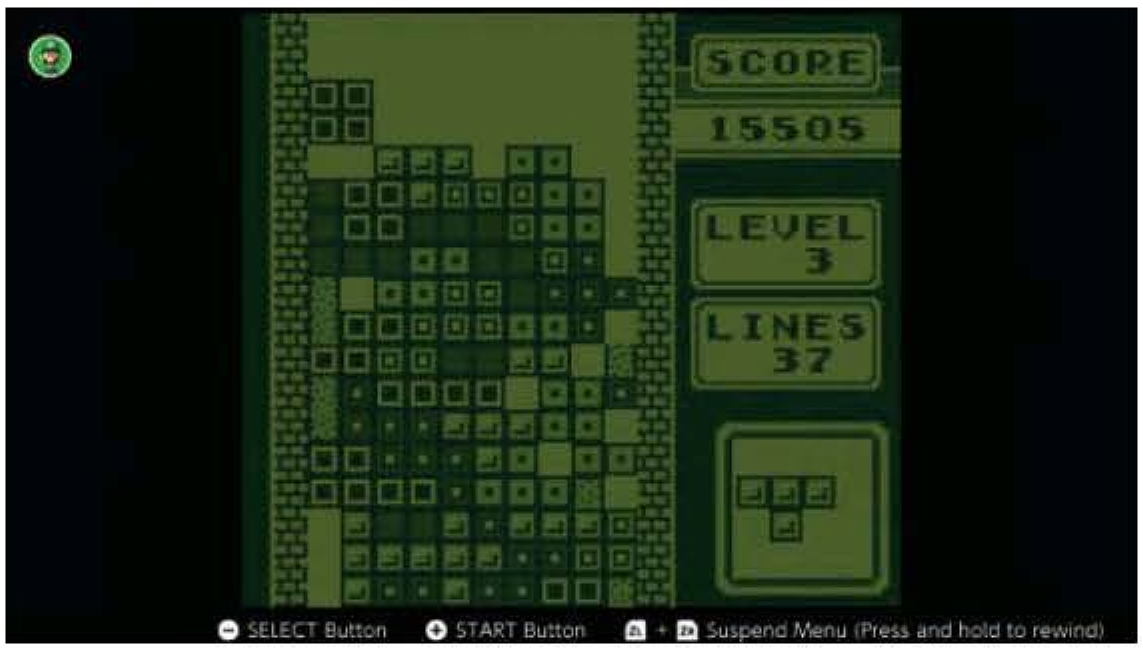
» Las habilidades de Samus son muy variadas.

● GB ● NINTENDO ● 1989 ● PUZLE

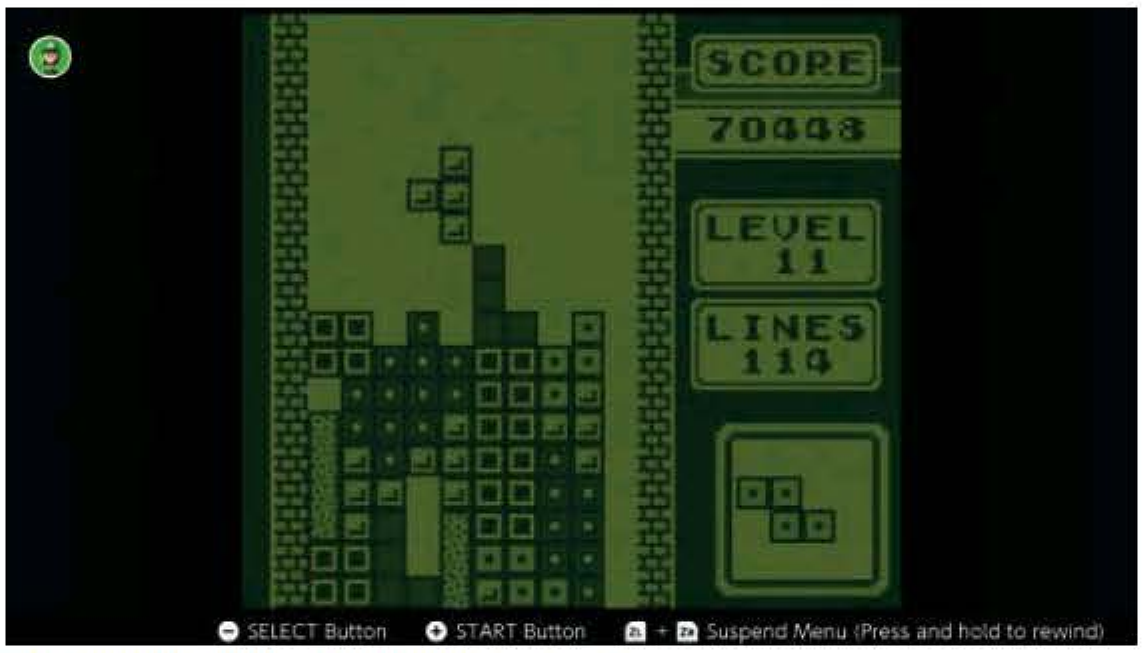
TETRIS

GAME BOY
TETRIS
Nintendo

A estas alturas, poco podemos decir de *Tetris* que no sepáis ya. Pero lo que sí está bien recordar es que esta versión para Game Boy fue un auténtico exitazo que, sin ninguna duda, contribuyó sobremanera a convertir a la consola portátil de Nintendo en todo un fenómeno mundial. Colocar los tetriminos en el área de juego, que en la versión de Game Boy cuenta con diez bloques de ancho por dieciocho bloques de alto, era una fuente de diversión inagotable. Y, como curiosidad, *Tetris* fue el primer juego de GB en ser compatible con el Game Link Cable, lo que aumentaba considerablemente sus posibilidades, ya que nos permitió disputar partidas contra un amigo. Un clásico entre los clásicos que no podía faltar en el catálogo de NSO.


SCORE
15505
LEVEL
3
LINES
37
SELECT Button
START Button
Suspend Menu (Press and hold to rewind)

» Toda la magia de *Tetris* en tu Game Boy. ¿Se podía pedir más en 1989?


SCORE
70448
LEVEL
11
LINES
114
SELECT Button
START Button
Suspend Menu (Press and hold to rewind)

» El juego sigue siendo igual de divertido que el primer día.

>> Y TAMBIÉN DISPONIBLES...

GAME BOY
CAPCOM
GARGOYLE'S QUEST

GARGOYLE'S QUEST

Acción, plataformas y tintes RPG se dan cita en este juegazo de Capcom, que está protagonizado por Red Arremer, uno de los enemigos más recurrentes de la saga *Ghosts'n Goblins*.

GAME BOY COLOR
ALONE IN THE DARK

ALONE IN THE DARK

La mítica saga de terror estrenó en GBC *The New Nightmare*, una impresionante versión portátil del juego para consolas de sobremesa que mantenía toda su esencia. Hay que verlo para creerlo.

GAME BOY COLOR
WARIO LAND 3

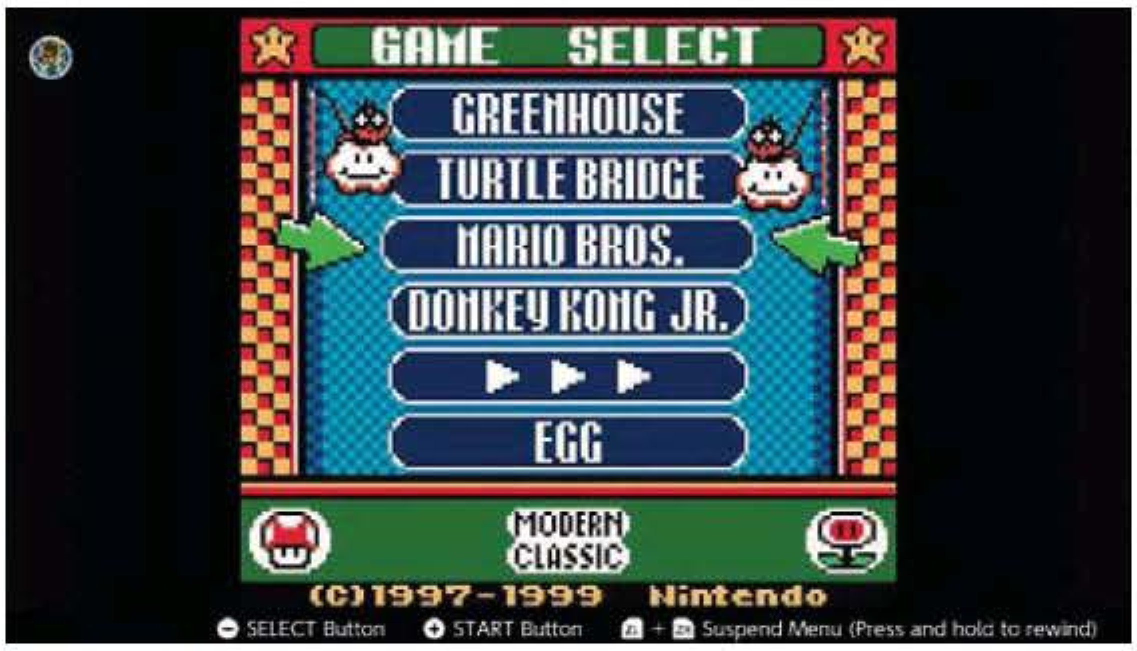
WARIO LAND 3

Tras el genial *Wario Land 2*, Nintendo se sacó de la chistera esta obra maestra, que mejoraba en todo a su antecesor, destilando originalidad, humor y con un Wario de lo más carismático.

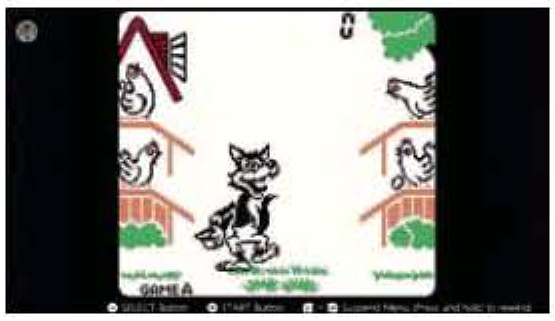
● GBC ● NINTENDO ● 1999 ● PUZLE

GAME & WATCH G. 3

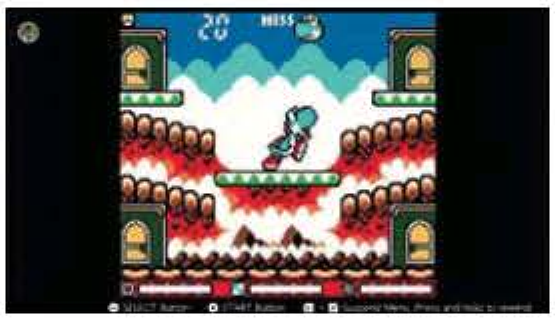
Las maravillosas Game & Watch, esas máquinas portátiles que tantas alegrías nos dieron a principios de los ochenta, revivieron a lo grande gracias a la serie *Game & Watch Gallery*. En 1999 nos llegaba esta nueva entrega para Game Boy Color, que recopilaba los juegos *Donkey Kong Jr.*, *Green House*, *Turtle Bridge*, *Mario Bros.* y *Egg*. Los cinco títulos podían disfrutarse en su modo Clásico, siendo clavados a los originales de Game & Watch, y en modo Moderno, con un colorido estilo visual inspirado en el universo de *Mario Bros*. Además, y solo en modo clásico, el juego nos daba la oportunidad de desbloquear otros seis juegos de G&W: *Flagman*, *Judge*, *Lion*, *Fire*, *Donkey Kong* y *Spitball Sparky*. Desde luego, se trata de un verdadero indispensable para los amantes del retro y del catálogo de NSO.



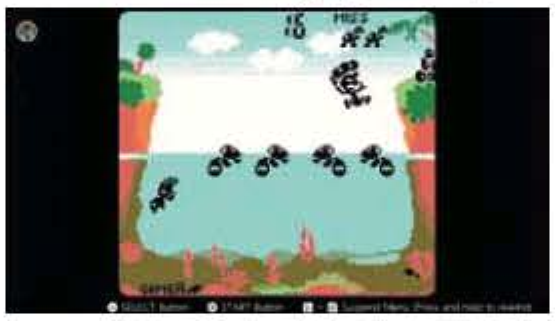
» Desde la pantalla de inicio seleccionamos el título al que queremos jugar, así como su estilo.

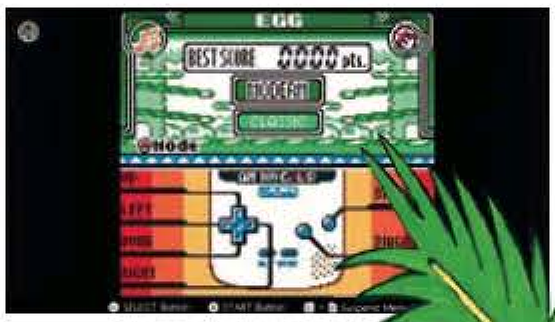


» El modo Clásico es un regalo para nostálgicos.

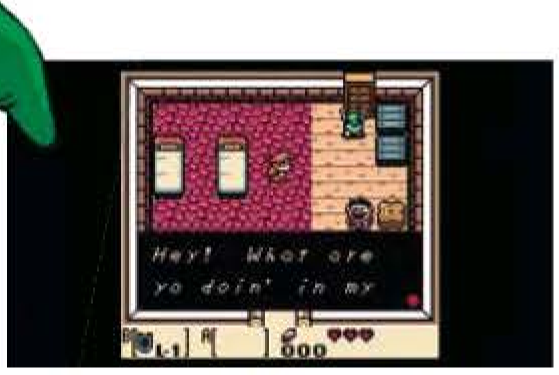


» El modo Moderno es una maravilla visual.

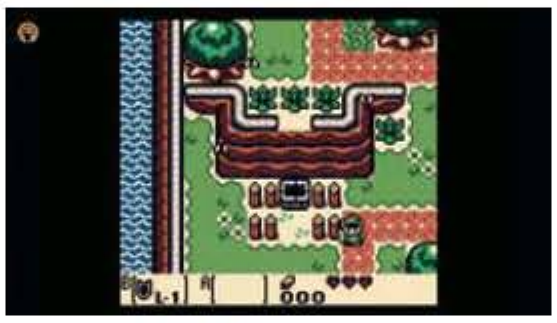




» Todos los juegos tienen una propuesta sencilla, pero realmente divertida.



» Estamos ante un *Zelda* imprescindible.

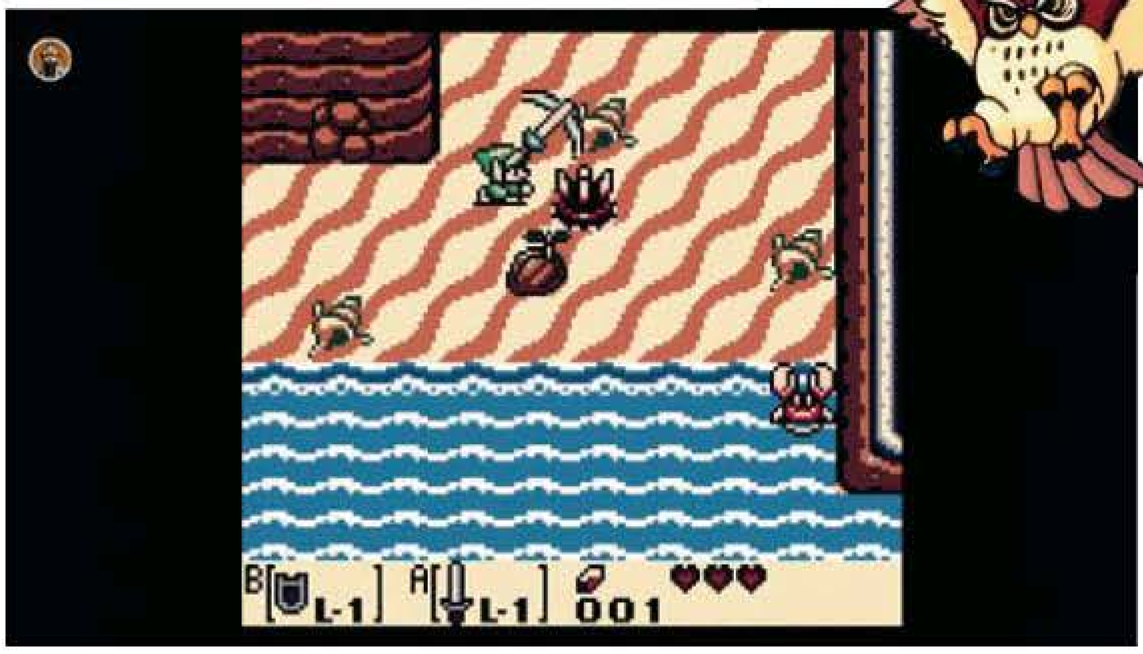


» La libertad de exploración es muy grande.

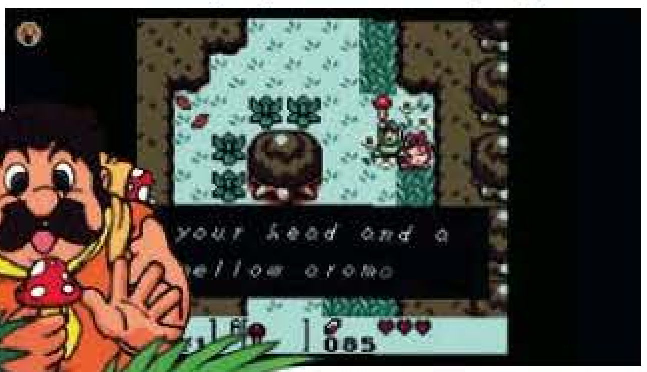
● GB ● NINTENDO ● 1998 ● ROL

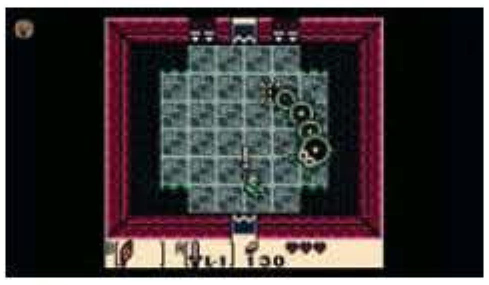
ZELDA: LINK'S AWAKENING DX

En su lanzamiento original para Game Boy en 1993, *The Legend of Zelda: Link's Awakening* se convirtió en todo un fenómeno gracias a su excepcional propuesta. Y es que disfrutar de todo un *Zelda* en la consola portátil parecía cosa de magia, sobre todo si tenemos en cuenta que el juego seguía ofreciendo una total libertad de exploración, mazmorras profundas y desafiantes, y un encanto único al trasladar sus acontecimientos a la Isla de Koholint, un precioso paraje que distaba bastante de nuestra ya conocida por aquel entonces Hyrule. Elementos totalmente novedosos, como el sistema de intercambio de objetos, nuevos objetos o puzles aún más elaborados fueron otros de los pilares de esta aventura, que en 1998 se relanzó en una su edición *DX* en Game Boy Color. Y esta es, precisamente, la versión que podemos disfrutar en NSO, lo cual es una fantástica noticia, ya que mantiene todas las mejoras del original, como gráficos a todo color, una nueva mazmorra o la posibilidad de realizar fotografías.



» La versión *DX* supera por mucho a la original y en Switch luce de escándalo.





» Sus personajes y mazmorras son inolvidables.

>> Y TAMBIÉN DISPONIBLES...

KIRBY'S DREAM LAND

Todo gran héroe tiene un comienzo. Y el de Kirby fue este juegazo de plataformas que sirvió para que nos enamoráramos sin remedio del ya mítico personaje.

KIRBY DREAM LAND 2

Tres años después de su estreno, Kirby regresó a GB para marcarse otro gran juego en el que potenciaba su habilidad estrella: el poder de absorber enemigos, comida u objetos.

BURGUER TIME DELUXE

Preparar hamburguesas nunca fue tan divertido como en esta adaptación del arcade de 1982, que trasladó a la perfección su fórmula a los circuitos de GB. A día de hoy sigue siendo un juego muy disfrutable.

GAME BOY ADVANCE

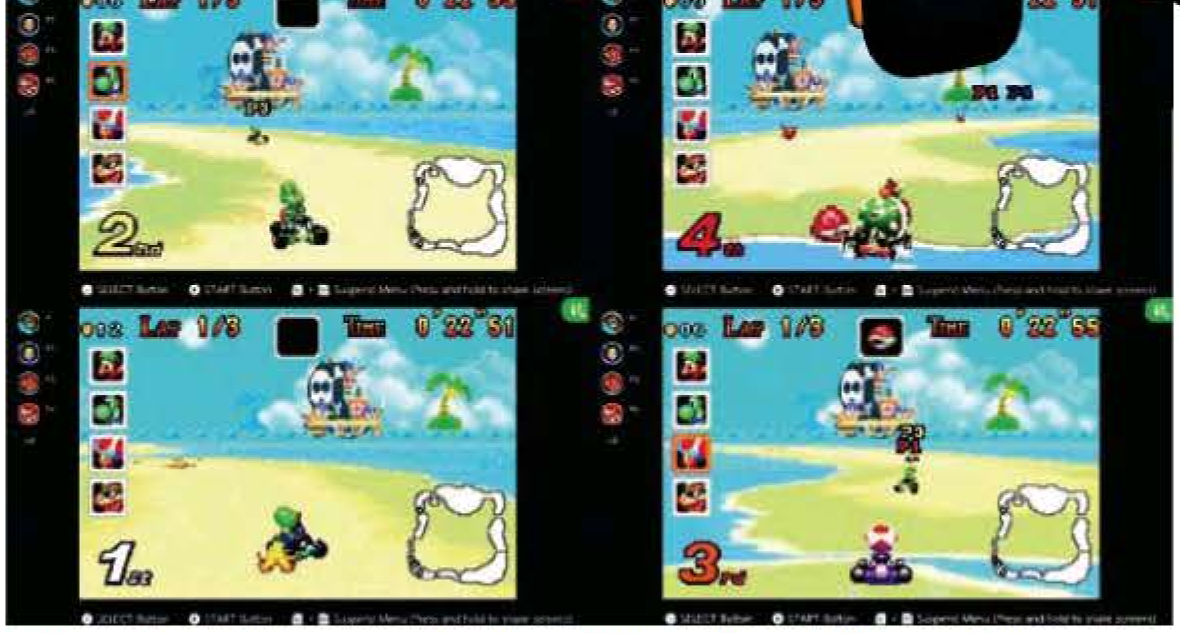
Nintendo revolucionó en 2001 el mundo de las consolas portátiles con GBA, una impresionante máquina de 32 bits que logró atesorar un imponente catálogo... ¡Que ahora reluce como nunca en NSO!

● GBA ● NINTENDO ● 2001 ● VELOCIDAD

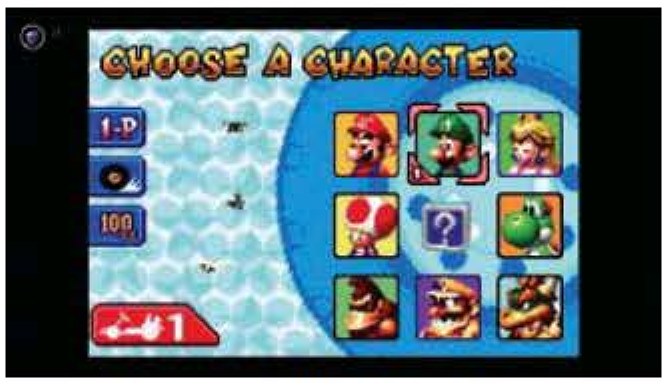
MARIO KART SUPER CIRCUIT

Después de los brutales *Super Mario Kart* y *Mario Kart 64*, Nintendo se enfrentó a un nuevo y apasionante reto: trasladar sus carreras más locas a una consola portátil. Y fue en 2001 cuando los de Kioto hicieron su magia para ofrecernos *Mario Kart Super Circuit*, la primera entrega portátil de la saga, que arrancó sus motores a una recién estrenada Game Boy Advance. La gran potencia de la nueva máquina permitió a Nintendo e Intelligent Systems marcarse un grandísimo juego que, en el plano técnico, era capaz de mirar de tú a tú a las anteriores entregas, desarrolladas para SNES y N64 respectivamente. Pero lejos de ser solo una cara bonita, o una demostración técnica de las capacidades de GBA, *Mario Kart Super Circuit* volvió a enamorarnos gracias a su endiablada jugabilidad, con unas divertidísimas carreras en las que ocho personajes de Nintendo se veían las caras en cuarenta pistas diferentes, un enorme número que se dividía entre las del modo GP y las de las recién estrenadas Copas Retro, que recuperaban veinte circuitos de *Super Mario Kart*. Todo un festín de diversión que, ahora, podemos rememorar en NSO con más ventajas que nunca antes.

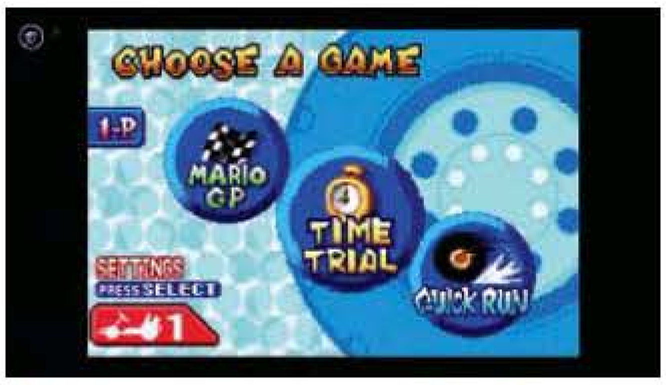
» Disfrutar de *Mario Kart* siempre es un regalo. Y más si es en una entrega tan buena como esta.



» El modo online de NSO nos permite disputar impagables partidas multijugador online a cuatro.

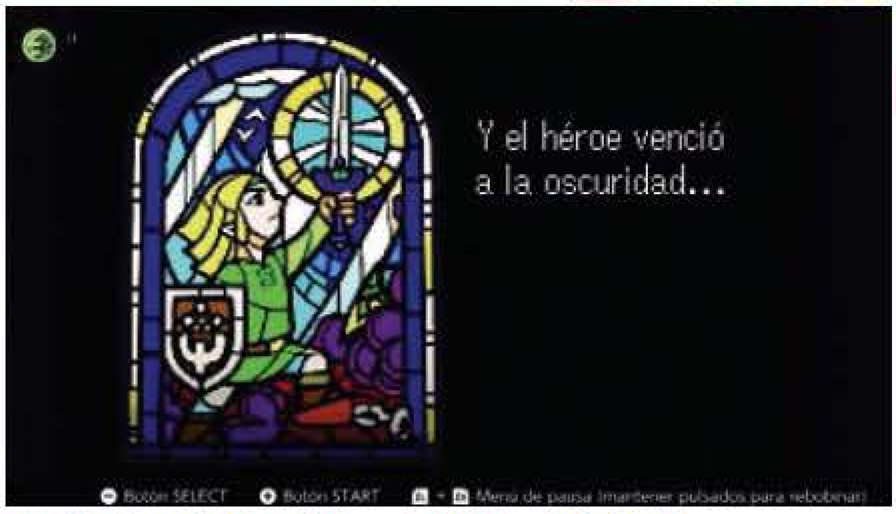


» Hay ocho personajes de Nintendo para elegir...



» En diferentes modo de juego bien diferenciados...

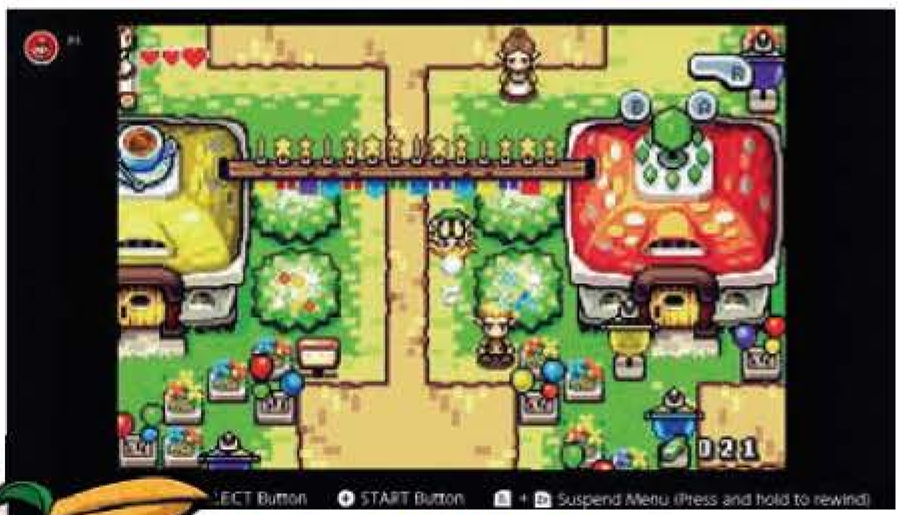
» ¡Y todos ellos resultan igual de divertidos!



Y el héroe venció a la oscuridad...

Botón SELECT
Botón START
Menú de pausa (mantener pulsados para rebobinar)

» La historia profundiza en la leyenda de la Espada Cuádruple.



SELECT Button
START Button
Suspend Menu (Press and hold to rewind)

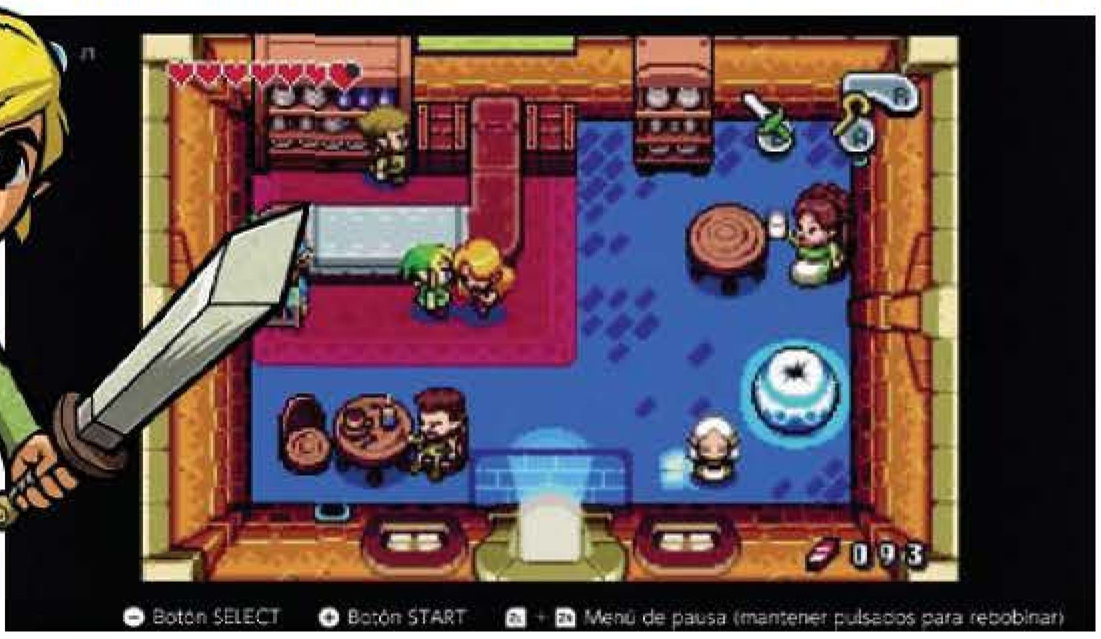
» Los gráficos tienen una gran calidad.

● GBA ● NINTENDO ● 2004 ● ROL

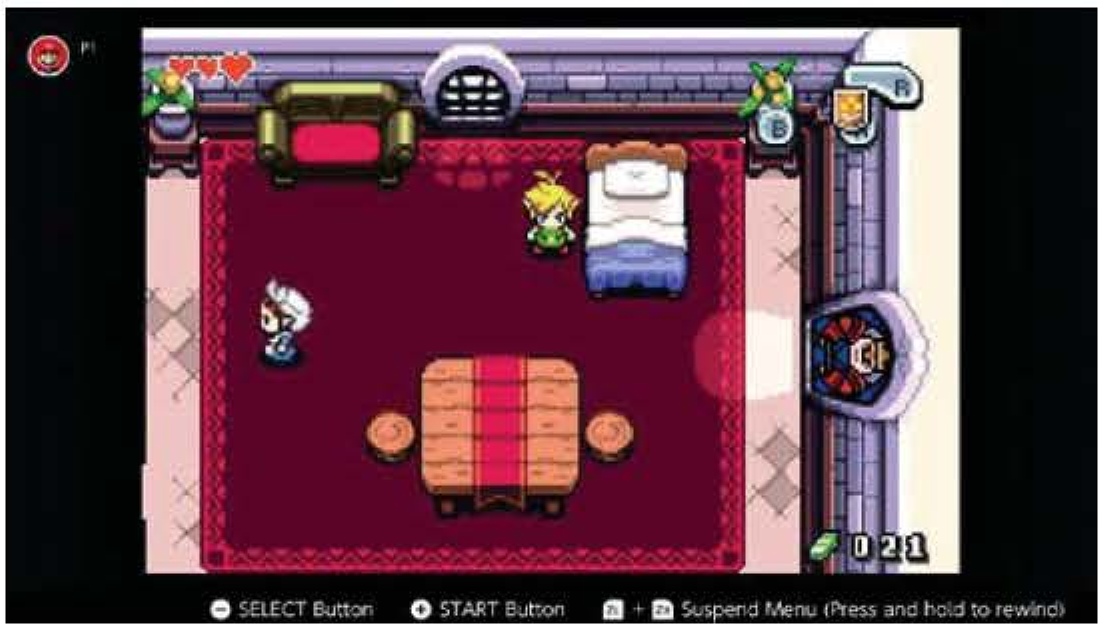
ZELDA MINISH CAP

GAME BOY ADVANCE
THE LEGEND OF ZELDA
The Minish Cap
Nintendo
3+

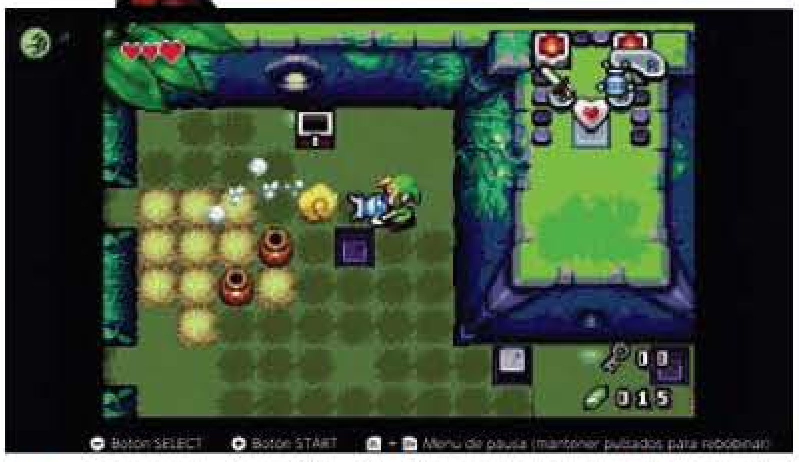
Zelda alcanzó su cénit en GBA con *The Minish Cap*, una excepcional aventura que mantenía toda la esencia clásica de la saga y que, además, enamoraba por su precioso apartado artístico y por el gran carisma de sus personajes. Entre ellos, y acompañando a un jovencísimo Link, destacaba Ezero, un sombrero con forma de pájaro de lo más parlanchín. Además de proporcionarle pistas y valiosa información, Ezero tenía la habilidad de reducir al héroe de los verdes ropajes al tamaño de un diminuto Minish, lo que se traducía en dos mundos bien diferenciados que teníamos que explorar a conciencia. Esta original característica lograba ampliar las posibilidades jugables, ya que a menudo debíamos interactuar en ambos planos para solucionar algunos puzles, superar intrincadas mazmorras o recoger ciertos objetos. Algunos de ellos, como el Jarrón Mágico, que servía tanto para absorber objetos y enemigos como para navegar sobre hojas de nenúfar, se incluyeron de forma exclusiva en esta entrega, que se convirtió por méritos propios en uno de los mejores juegos del catálogo de GBA. Por sí sólo, ya merece la pena la suscripción a Nintendo Switch Online.



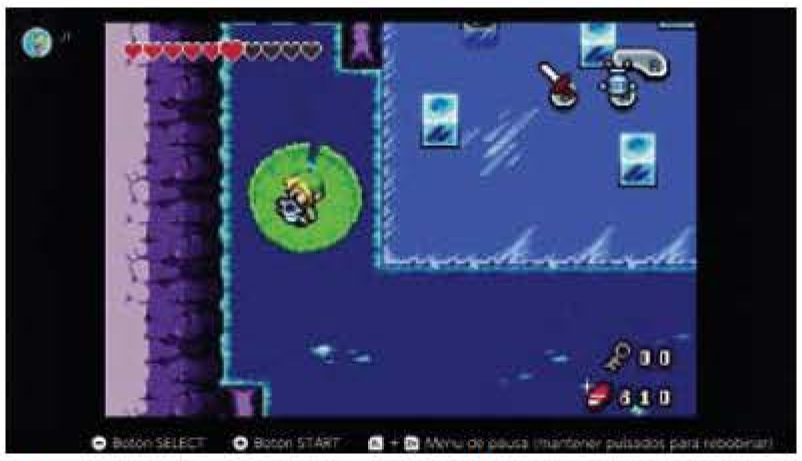
Botón SELECT
Botón START
Menú de pausa (mantener pulsados para rebobinar)



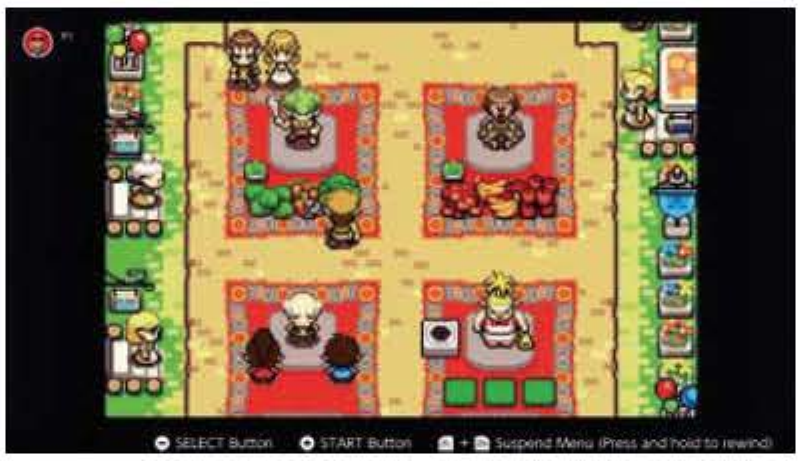
SELECT Button
START Button
Suspend Menu (Press and hold to rewind)



» Las novedades, como el Jarrón Mágico, aportan variedad.



» Alternar entre los dos mundos es una de las claves.

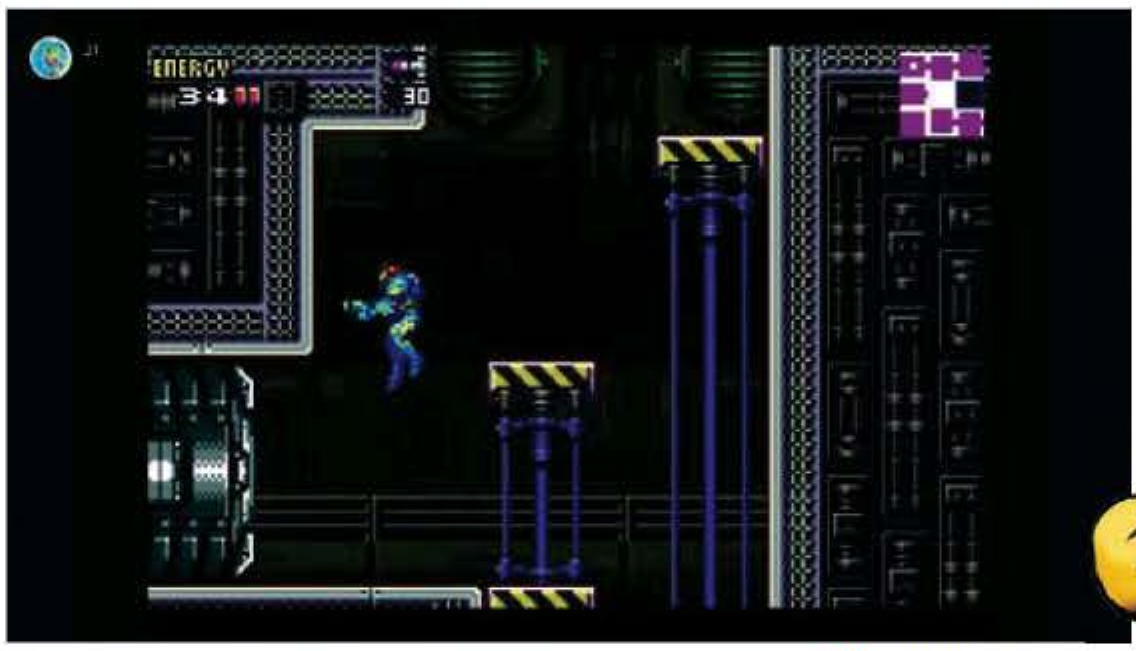


» La exploración vuelve a ser clave en esta entrega.

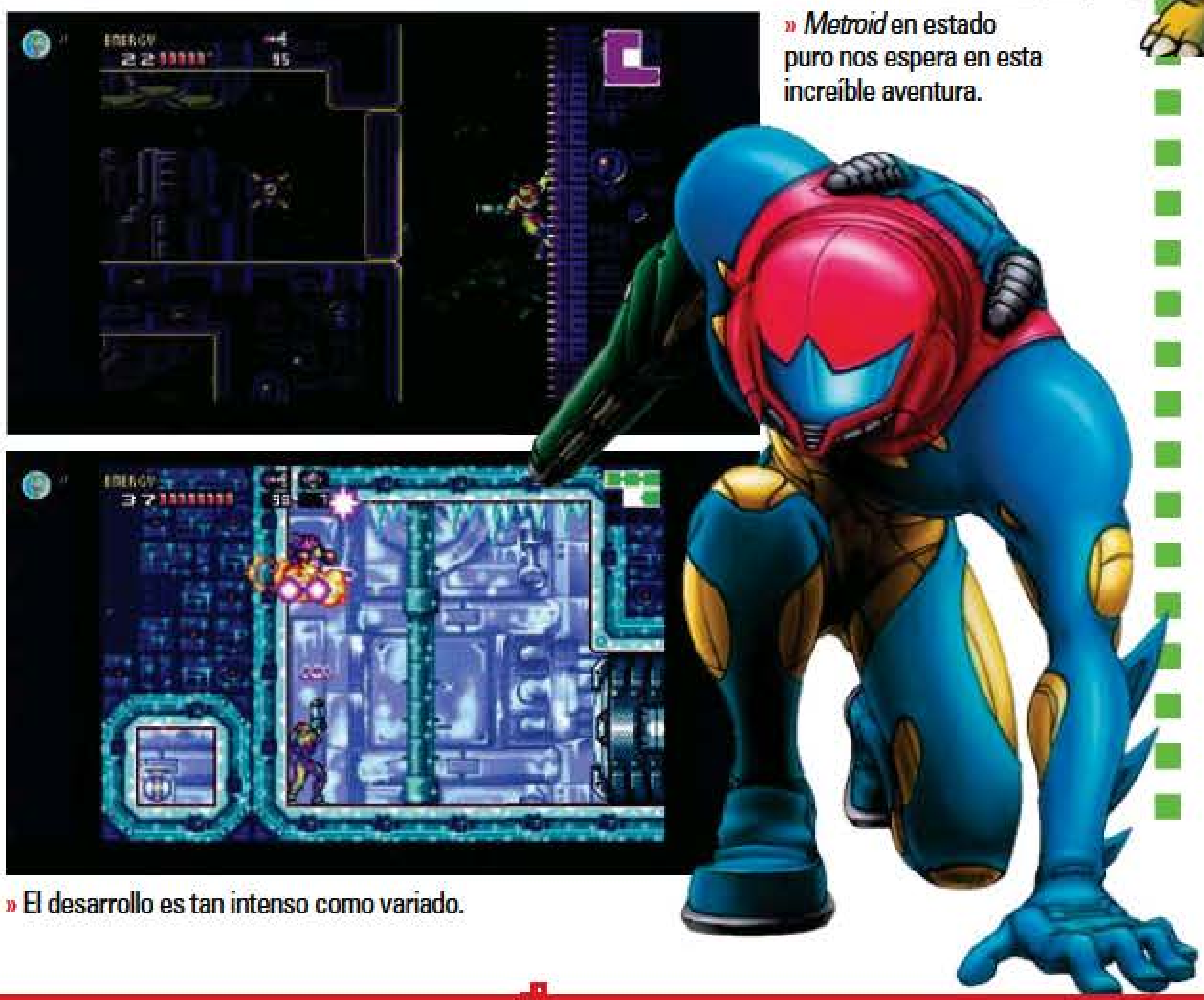
● GBA ● NINTENDO ● 2002 ● AVENTURA

METROID FUSION

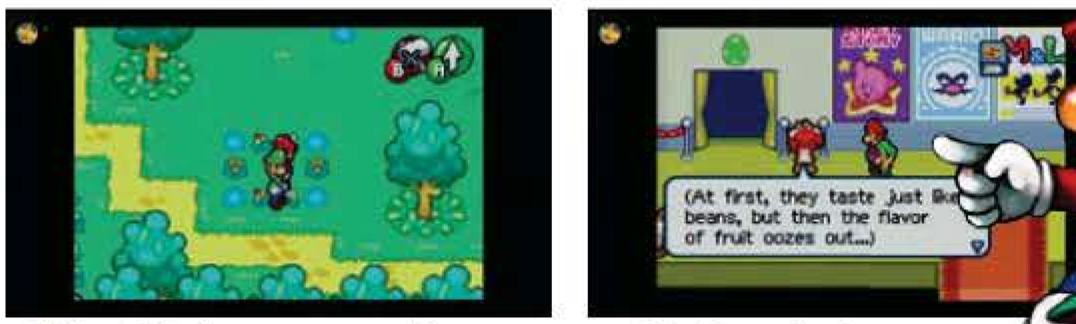
Una Samus Aran infectada por el Parásito X y, posteriormente, salvada gracias a una vacuna de ADN metroide regresa de nuevo al planeta SR388 para investigar un misterioso suceso. Así arrancaba esta espectacular entrega de la saga, que mantenía el estilo del gran *Super Metroid* de SNES, pero que contaba con el gran aliciente de ser completamente portátil. Nintendo exprimió al máximo los circuitos de GBA para marcarse una aventura a la que no le faltaba nada: grandes dosis de exploración, intensos enfrentamientos, nuevas habilidades para Samus, como el agarre, y una apasionante historia se engrasaban a la perfección para volver a deleitarnos, una vez más, con la infalible fórmula *Metroid*. Una obra imperdible y que ahora ofrece su mejor cara, sobre todo si la disfrutamos en la pantalla de Switch OLED.



» *Metroid* en estado puro nos espera en esta increíble aventura.



» El desarrollo es tan intenso como variado.



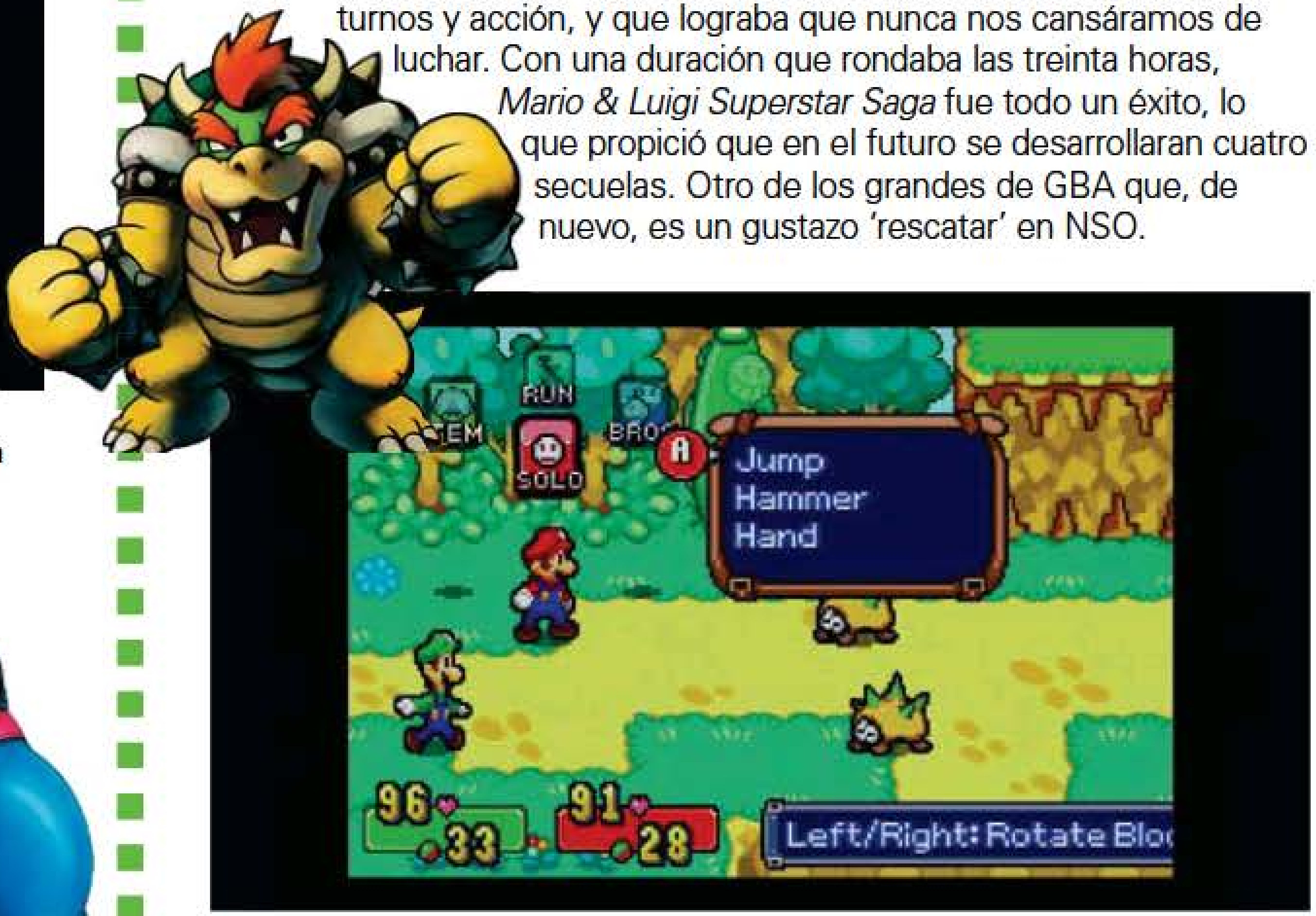
(At first, they taste just li
beans, but then the flavor
of fruit oozes out...)

» Mario volvió a demostrar que también era un maestro de los juegos de rol.

● GBA ● NINTENDO ● 2003 ● ROL

MARIO & LUIGI SUPERSTAR SAGA

Como todo lo que toca, Mario convirtió en oro el género de los RPG y, tras el gran *Paper Mario* para N64, volvió a sacar su lado más aventurero en este título para GBA. Junto a su hermano Luigi, al que también controlábamos, protagonizó una encantadora aventura que combinaba saltos, puzles y mucha exploración en la que no faltaban grandes dosis roleras. Esto se dejaba notar sobre todo en sus combates, que se apoyaban en un acertado sistema híbrido entre turnos y acción, y que lograba que nunca nos cansáramos de luchar. Con una duración que rondaba las treinta horas, *Mario & Luigi Superstar Saga* fue todo un éxito, lo que propició que en el futuro se desarrollaran cuatro secuelas. Otro de los grandes de GBA que, de nuevo, es un gustazo 'rescatar' en NSO.



» Los combates, que mezclan turnos y acción, son adictivos al máximo.

» Toca combinar las habilidades de Mario y Luigi.

» Artísticamente, el juego es una gozada.

>> Y TAMBIÉN DISPONIBLES...

SAGA SUPER MARIO ADVANCE

Los cuatro juegazos de la serie *Super Mario Advance* están disponibles en NSO. Sin duda, se trata de un regalo impagable para todos los amantes de los Mario de plataformas en 2D.

¡NIVELES EXTRA!

La versión de *SMA 3* para NSO es la misma que estaba en eShop para Wii U, e incluye los cuarenta niveles que se desbloqueaban con e-Reader, el accesorio que nunca salió de Japón. ¡Detallazo!

KURU KURU KURURIN

En este original juego de puzles nos toca controlar de forma precisa un 'Helirin', una suerte de helicóptero, a través de unos intrincados escenarios repletos de trampas. Diversión rápida y efectiva.

WARIOWARE INC: MM

El estreno de la serie *WarioWare* nos trajo una genial recopilación de microjuegos en los que teníamos que demostrar nuestra habilidad en frenéticos retos de apenas cinco segundos de duración.

VIVE LA MAGIA RETRO COMO NUNCA ANTES

NSO es mucho más que abrir la puerta de par en par a nuestros juegos retro favoritos. Es vivirlos de una manera totalmente nueva y alucinante.

Switch OLED

La pantalla de Switch OLED logra que los juegos retro sean más vistosos que nunca antes.

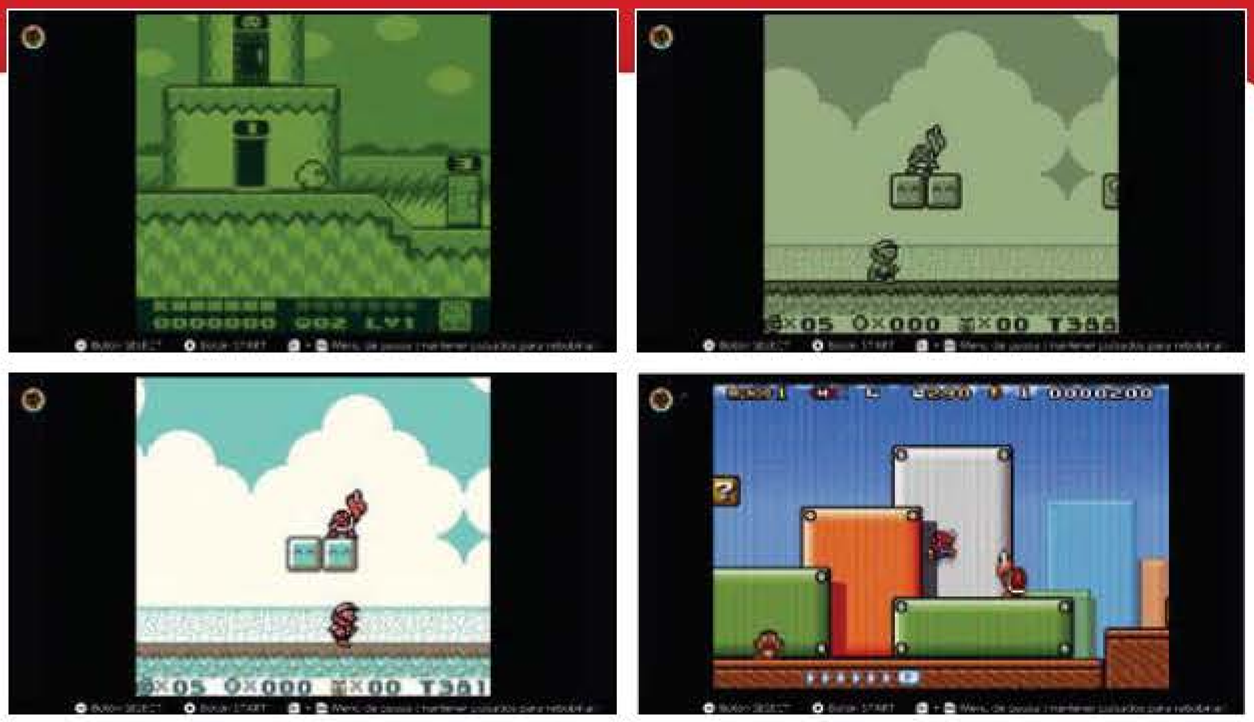
¡HAY QUE VERLO EN PRIMERA PERSONA PARA CREERLO!

Tener acceso al instante a una amplia selección creciente de títulos clásicos es un auténtico regalo para los usuarios de la Switch.

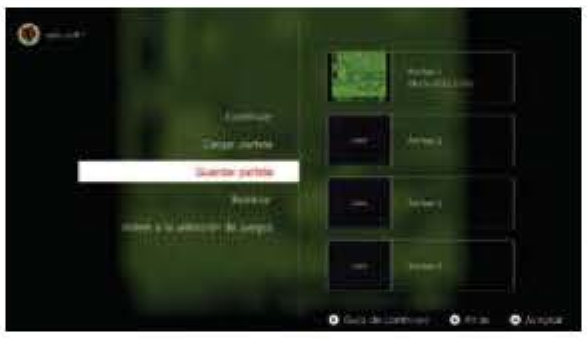
Pero, lejos de quedarse ahí, se nota que Nintendo ha puesto el máximo mimo y respeto a la hora de trasladar estas joyas a NSO. Todos los juegos de todas las consolas que componen el servicio de suscripción son, sencillamente, réplicas perfectas de los originales en todos los sentidos. Pero lo mejor de todo es que también se benefician de un gran número de añadidos y ventajas que consiguen que ahora sean mejores que nunca, eso sí, siempre manteniendo inalterado el inconfundible espíritu que les ha convertido en leyendas atemporales de la historia de los videojuegos. Sin duda, uno de los principales alicientes es tener la oportunidad de disfrutar de todas estas joyas tanto en la TV como en modo portátil. En ambos casos el rendimiento y calidad de imagen es perfecta, pero no podemos dejar pasar por alto lo maravillosamente bien que lucen en la pantalla de Nintendo Switch OLED, que logra sacar el máximo jugo a todos los títulos, aunque en este reportaje nos hayamos centrado más en GB y GBA. Por supuesto, ahí no acaba la cosa, y NSO también incorpora muchas más ventajas que la convierten en un servicio imprescindible si os gusta el retro, en especial en el caso de la suscripción NSO + Paquete de Expansión, que añade GBA, N64 y Mega Drive.

REMEMORANDO EL ESTILO CLÁSICO

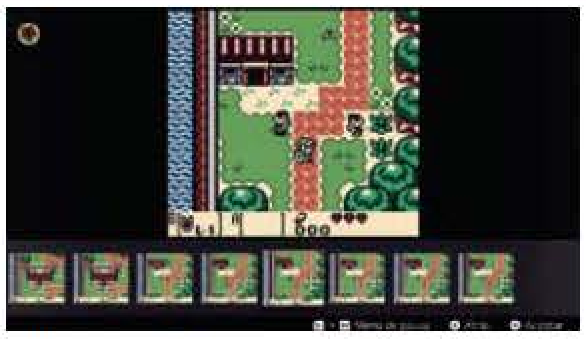
La fidelidad de los títulos del catálogo de NSO respecto a los originales es absoluta, por lo que podemos disfrutar de versiones 1:1 de todos ellos. Sin embargo, en el caso de GB y GBA también tenemos la posibilidad de alternar en cualquier momento entre distintos modos de visualización: En GB contamos con los filtros de Game Boy, GB Pocket y GB Color, insuflando así nueva vida a clásicos como *Super Mario Land 2.* Por su parte, en GBA también es posible seleccionar un filtro clásico, que reproduce el aspecto de la pantalla original de la consola portátil.



» Los distintos filtros de Game Boy son compatibles con todos los juegos de la portátil.

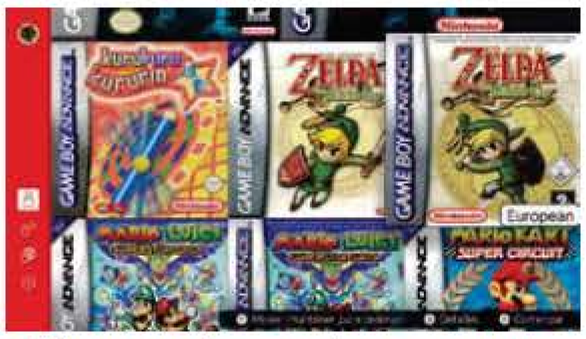


» Guarda la partida cuando quieras.



» Rebobina fácilmente en cualquier momento.

» Disfruta de emocionantes partidas online.



» Elige entre versiones americanas o europeas.

CON TODAS LAS VENTAJAS ACTUALES

A la ya de por sí impagable esencia de los grandes clásicos hay que sumar una serie de ventajas que modernizan su experiencia gracias a NSO. Además de poder disfrutar de todo el catálogo en modo portátil, algo que resulta aún más espectacular en Nintendo Switch OLED, todos los títulos se benefician de la posibilidad de guardar la partida en cualquier punto o de una útil función de rebobinado, ideal para deshacer ese error que nos ha costado una vida. Por su parte, en el caso de GBA podemos seleccionar la región de los títulos, lo que incluye versiones europeas en castellano, y, en una selección de títulos, también podemos disputar partidas multijugador online. ¡Un sueño hecho realidad!

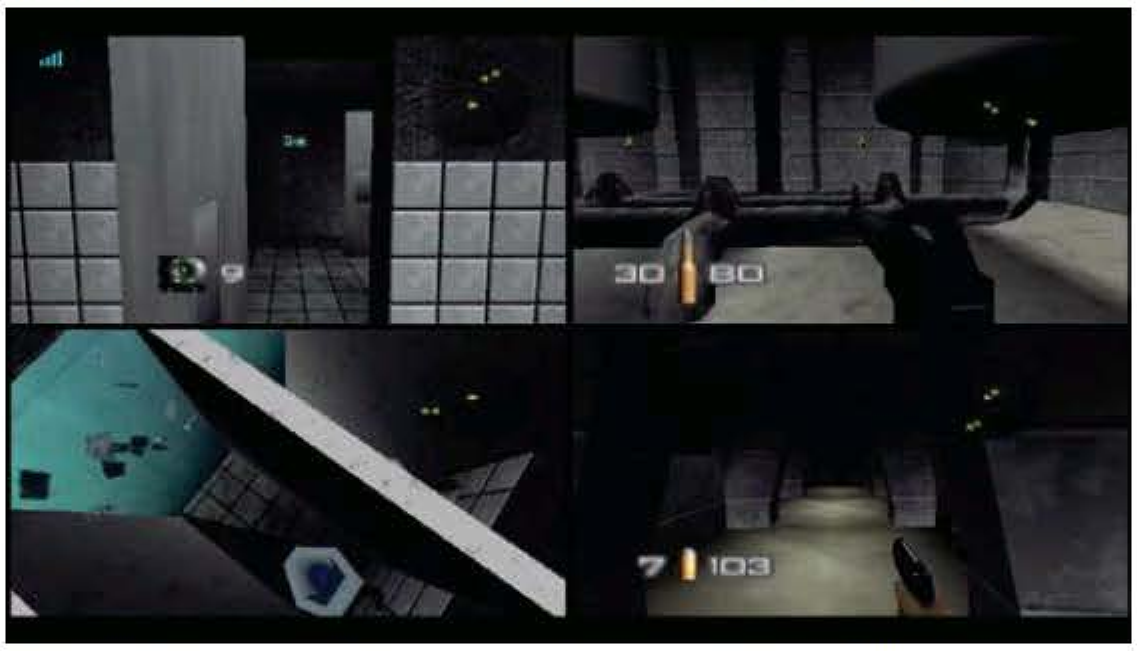
OTROS LANZAMIENTOS

Además de los juegazos para GB y GBA que os hemos mostrado en este reportaje, NSO incluye una gran cantidad de joyas de otras consolas. Aquí tenéis unos ejemplos que son indispensables.

● N64 ● RARE ● 1997 ● SHOOTER

GOLDENEYE

Nunca antes nos habíamos sentido tan en la piel del mítico James Bond hasta que Rare publicó *Goldeneye*, un espectacular shooter para N64 basado en la película homónima del agente secreto. Con un apartado gráfico y una ambientación deslumbrantes para la época, la verdadera revolución de *Goldeneye* llegó del lado de su jugabilidad, realmente exquisita, y que marcó un antes y un después en los juegos de acción en primera persona para consola. Unas misiones complejas, que incluían zonas de repletas de acción, momentos de sigilo y una gran variedad de objetivos, se pusieron al servicio de un 'gunplay' casi perfecto, algo que también se mantenía en el impagable modo multijugador que tantas tardes de diversión con amigos nos regaló. El resultado fue un título que, todavía hoy en día, está considerado como uno de los mejores shooters de la historia. En definitiva, uno de esos videojuegos a los que siempre apetece regresar y, en especial, si lo hacemos en una versión tan completa como la incluida en NSO.



» ¿El modo multijugador de *Goldeneye* ahora online? No es un sueño, está en NSO.

» Las misiones tienen una gran complejidad.

» El 'gunplay' sigue siendo perfecto.

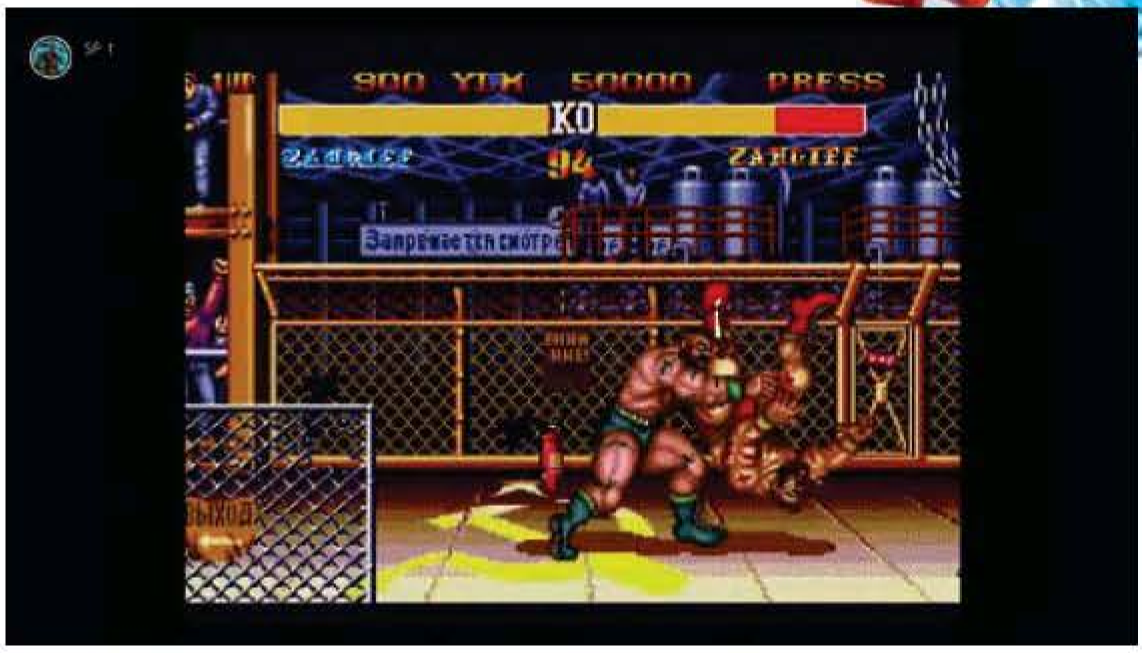
» Su estilo es inconfundible y atemporal…

» Y sigue siendo una joya de la diversión.

● MD ● CAPCOM ● 1993 ● LUCHA

STREET FIGHTER II: CE

Uno de los clásicos entre los clásicos de los juegos de lucha. Qué contaros a estas alturas que no sepáis ya del fenómeno que supuso *Street Fighter II* en los salones recreativos de todo el mundo y de su influencia dentro del género. Pero lo que es innegable es que tener disponible en NSO la *Champion Edition* que llegó a Mega Drive en 1993 es un auténtico regalo para los fans de la saga y de los juegos de lucha en general. Todas las bondades del arcade, junto a algunos interesantes añadidos, se dan cita en este imprescindible de la historia de los videojuegos, que ahora podéis disfrutar en cualquier parte gracias a NSO.



» La adaptación para NSO es perfecta en todos los sentidos.

>> Y TAMBIÉN DISPONIBLES…

KID CHAMALEON

El clásico de las plataformas de Mega Drive también está disponible en NSO, por lo que no se nos ocurre mejor ocasión para revivir la aventura de Casey.

1080° SNOWBOARDING

El juegazo de snowboard que nos alucinó en N64 sigue siendo uno de los mejores representantes del género gracias a su jugabilidad a prueba de bombas. Toda una 'montaña' de diversión que no os podéis perder,

XEVIOUS

Es uno de los grandes matamarcianos de desplazamiento vertical de la historia. Y su versión para NES, muy fiel al arcade original, luce de maravilla en Switch. Imprescindible para los seguidores del género.

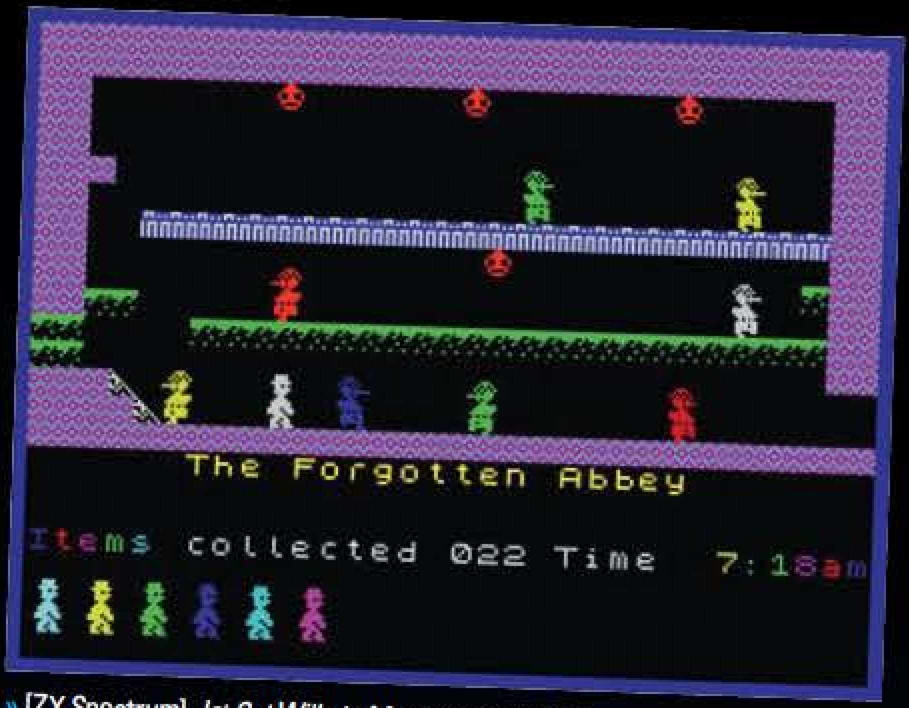
LOS 80

rebrand.ly/byneon
byneon Neon147
ENLACE AL CANAL
rebrand.ly/byneon
O escanea el código QR:

UNA DÉCADA DE JUEGOS ASOMBROSOS

LA DÉCADA DE LOS OCHENTA FUE UNA ÉPOCA TUMULTUOSA REBOSANTE DE TRIUNFOS TECNOLÓGICOS Y CONCEPTOS PIONEROS. QUIZÁ, LOS DIEZ AÑOS MÁS INTERESANTES DE LA HISTORIA DE LOS VIDEOJUEGOS. REMEMORA CON NOSOTROS LOS TÍTULOS EXTRAORDINARIOS QUE NACIERON EN AQUELLA ERA DORADA.

TEXTO DE NICK THORPE Y DARRAN JONES



» [ZX Spectrum] *Jet Set Willy* de Matthew Smith trajo vida lúdica a muchos dormitorios durante los ochenta.

Incluso cuando en alguna ocasión concreta nos dejemos llevar por la nostalgia, no podrá acusarse a Retro Gamer de recrearnos en algo que no es nada per se. La nostalgia, en todo caso, debería ser punto de partida para conocer o recuperar hardware y software antiguo. Pero permitidnos hoy entonar el mantra 'no se hacen juegos como los de antes', ya que hablamos de títulos nacidos en los ochenta; diez años de juegos realmente distintos a los que ahora se desarrollan, por diferentes motivos. Para empezar, tenemos el rápido cambio del ritmo tecnológico. Pasamos de las máquinas monocromas con un único kilobyte de memoria en el arranque de la década, a normalizar los potentísimos arcades poligonales al finalizar la misma. Posiblemente nadie en aquella época podría imaginar los títulos que jugamos hoy, así como era igualmente imposible que alguien que creciera con *Pac-Man* soñara con algo como *Out Run* hacia la mitad de la década... por no hablar de *Populous* a punto de nacer los noventa.

El nivel de profesionalización era distinto también. Tanto creativos como empresarios intentaban encontrar modos de gestionar una industria emergente; aunque el espíritu indie de aquellos años ha vuelto al mundo del videojuego actual, resulta reconfortante recordar que durante los ochenta había que convencer a los editores para que publicaran maniobras comerciales arriesgadas como *Skool Daze* o alguna extravagancia de Llamasoft. Y quién podría prever de forma realista los intentos de Nintendo y otros fabricantes de consolas, en restringir el contenido al cual podían acceder los jugadores.

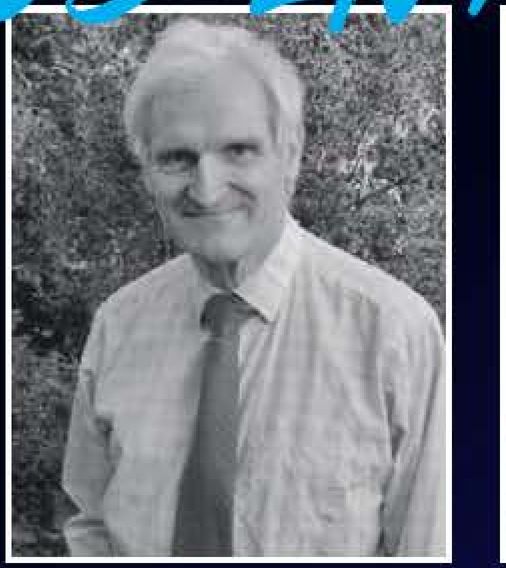
La Guerra Fría brillaba sempiterna en la mente popular. El terror más gore estaba de moda cuando los videojuegos llegaron a nuestros hogares. Y muchas películas exitosas también dejaron su huella... Incluso había algo de subtexto político en *Wanted: Monty Mole*.

Sin embargo y aún con toda la justificación tecnológica, comercial y cultural que queramos y podamos aportar, fueron los videojuegos lo que hizo de los ochenta una década emocionante en la que vivir. En este artículo trazaremos el devenir histórico, año por año, asociando el software con su fecha de nacimiento. Por el camino analizaremos las tendencias que resituaron la industria, seleccionando los juegos clave que educaron reconfigurando inevitablemente nuestra joven mente conforme al acontecer de los hechos. Ponte cómodo y viaja con nosotros a una época en la que los videojuegos eran auténticamente diferentes. ▶

LOS ENTREVISTADOS

VAN BURNHAM

Autora, *Supercade: A Visual History Of The Videogame Age*

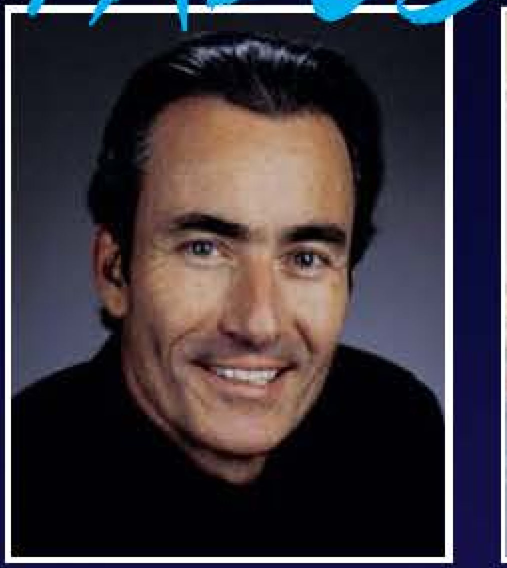


MALCOLM EVANS

Programador, *3D Monster Maze, 3D Tunnel* y otros

DAVID CRANE

Cofundador, Activision. Programador, *Kaboom!, Ghostbusters* y otros



TRIP HAWKINS

Fundador, Electronic Arts. Fundador, The 3DO Company. Emprendedor

CHRIS WILD

Programador, Los remakes de *The Lords Of Midnight, Cyberwar* y otros

EUGENE JARVIS

Programador, *Defender, Robotron: 2084* y otros

PHILIP OLIVER

Programador, *Dizzy, Super Robin Hood* y otros

TONY TAKOUSHI

Periodista especializado en videojuegos: *CVG, Big K*...

JIM BAGLEY

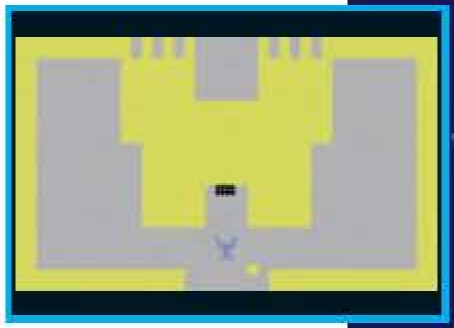
Programador, *Defender* (Game Boy), *Gutz* y otros

JUEGOS DESTACADOS

ADVENTURE

DESARROLLADOR: ATARI INC

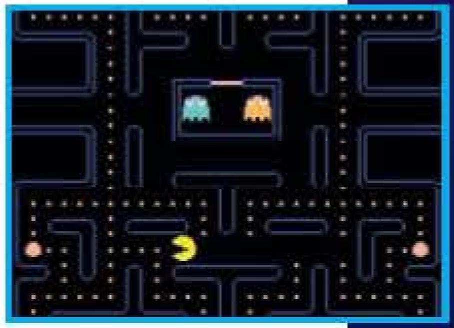
■ Cuando Warren Robinett encomendó a los jugadores la tarea de recuperar un cáliz mágico en poder de unos peligrosos dragones, creó el germen de muchas aventuras de acción que nacerían después.



PAC-MAN

DESARROLLADOR: NAMCO

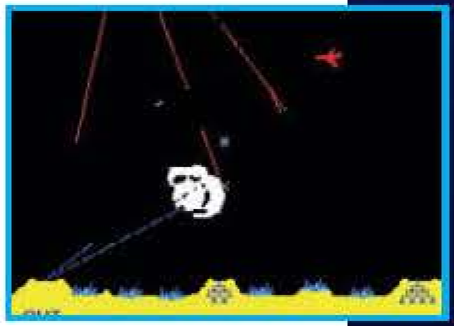
■ El desarrollo del inteligente comportamiento de los fantasmas antagonistas y sus adictivas mecánicas convirtieron a *Pac-Man* en el primer icono lúdico reconocible y un éxito mundial.



MISSILE COMMAND

DESARROLLADOR: ATARI INC

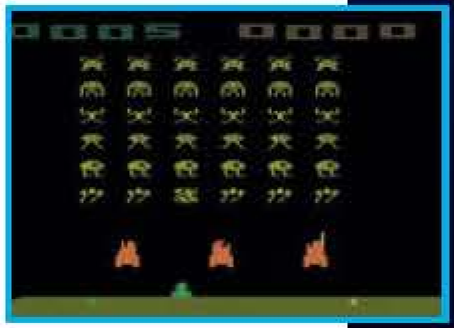
■ Puede que el título de Dave Theurer se originara entre pesadillas de la guerra fría, pero provocó emociones tan intensas como explosivas, y demostró cuán útil podía ser un trackball si buscabas juego ultrarrápido.



SPACE INVADERS

DESARROLLADOR: ATARI INC

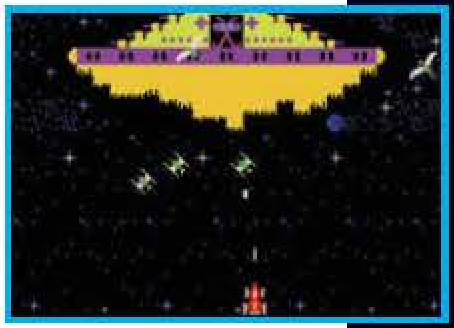
■ No parecerá muy auténtico de primeras, pero la ambiciosa conversión de la recreativa desarrollada por Taito fue el primer ejemplo de lanzamiento AAA para consola que además incluyó múltiples modos de juego.



PHOENIX

DESARROLLADOR: TAITO

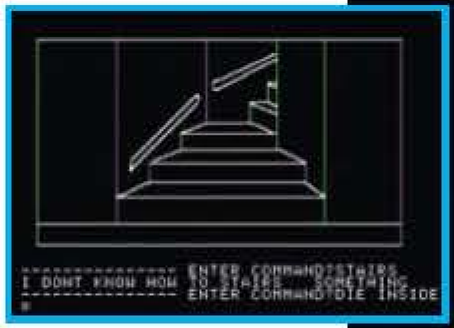
■ El avanzar a través de diferentes escenarios, los seudopajarracos bajando en picado y su acción sin límites dejó huella entre los jugadores. Y ese impresionante jefazo es igualmente memorable.



MYSTERY HOUSE

DESARROLLADOR: ON-LINE SYSTEMS

■ Los usuarios ya disfrutaban con aventuras de texto a finales de los setenta, pero este clásico de tintes terroríficos creado por Roberta Williams originó un género nuevo en 1980 al añadir gráficos al cóctel.

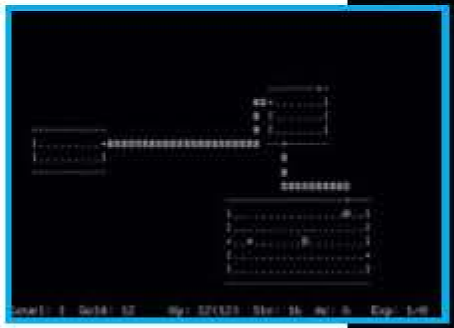


```
                 ENTER COMMAND>STAIRS
I DONT KNOW HOW  TO STAIRS SOMETHING
                 ENTER COMMAND>DIE INSIDE
```

ROGUE

DESARROLLADOR: AI DESIGN

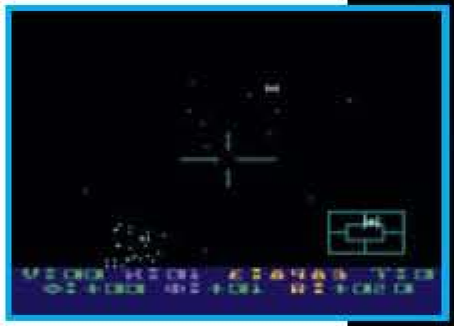
■ Con la muerte permanente como (amenaza) constante, explorar las infernales mazmorras de *Rogue* resultó tan emocionante como atemorizante. El género roguelike empezó con él.

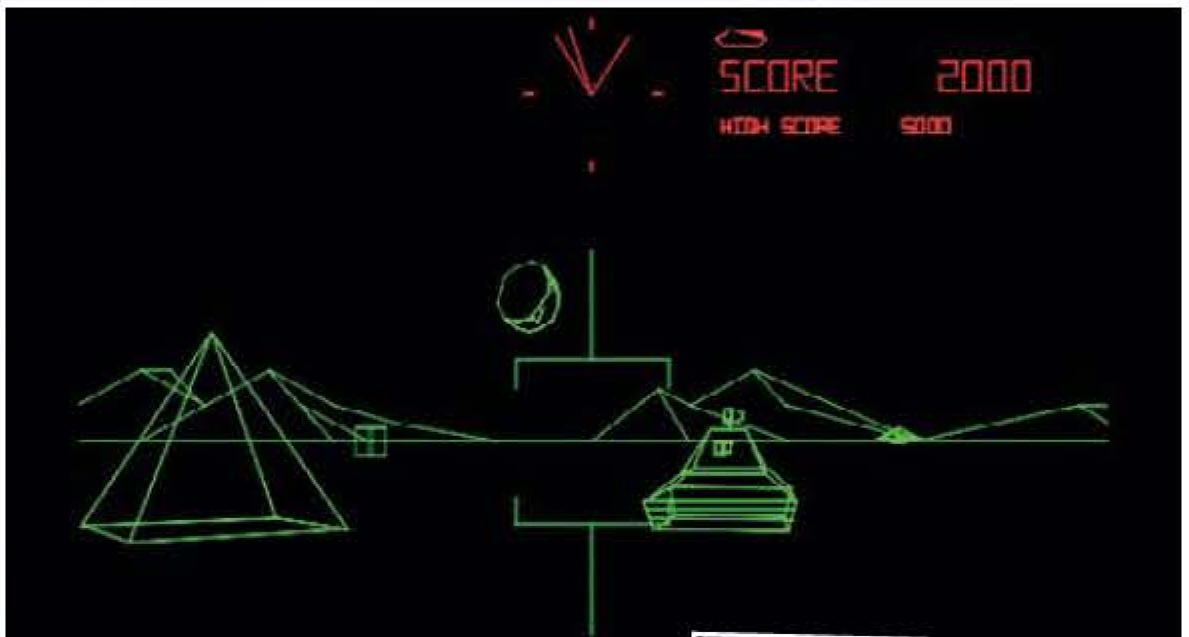


STAR RAIDERS

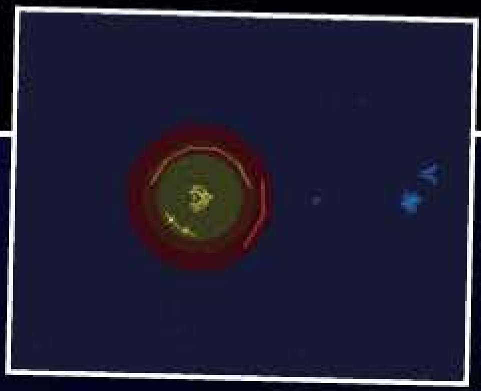
DESARROLLADOR: ATARI INC

■ El trepidante simulador de combate espacial de Doug Neubauer fue un adelantado a su tiempo que dejó patente la capacidad de los microordenadores domésticos para provocar emociones arcade.





» [Arcade] *Battlezone* de Atari adoptaba la temática militar tan presente en su época.



» [Arcade] *Star Castle* era en exceso abstracto para tratarse de un juego de disparos.

1980

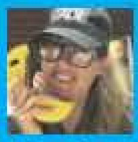
Decir que 1980 fue una época de transición sería quedarse corto, ya que el mundo de los videojuegos aún se estaba adaptando a las pantallas en color, almacenar el software en cartucho, los ordenadores en los hogares pletóricos de recursos económicos y las primeras 'maquinitas' Game & Watch. Pero hubo algo que llamó especialmente la atención y dio el pistoletazo de salida al resto de la década: un nombre, un personaje. Pac-Man, quien acompañado de sus fantasmales perseguidores, causaron sensación simplemente por ser algo diferente a un coche, un tanque o una nave espacial.

Por otra parte, la preocupación por la Guerra Fría continuaba presente en las mentes de muchos como demuestra la existencia de *Battlezone*, el título vectorial de combate entre tanques que se convirtió en 'Bradley Trainer' para -cuenta la leyenda-, entrenar al ejército estadounidense en el manejo del vehículo militar M2 Bradley. Y *Armor Attack* fue otro juego vectorial de temática bélica; ambos podrían funcionar, de algún modo, como una fantasía mental de poder, más de lo que podríamos decir sobre *Missile Command*.

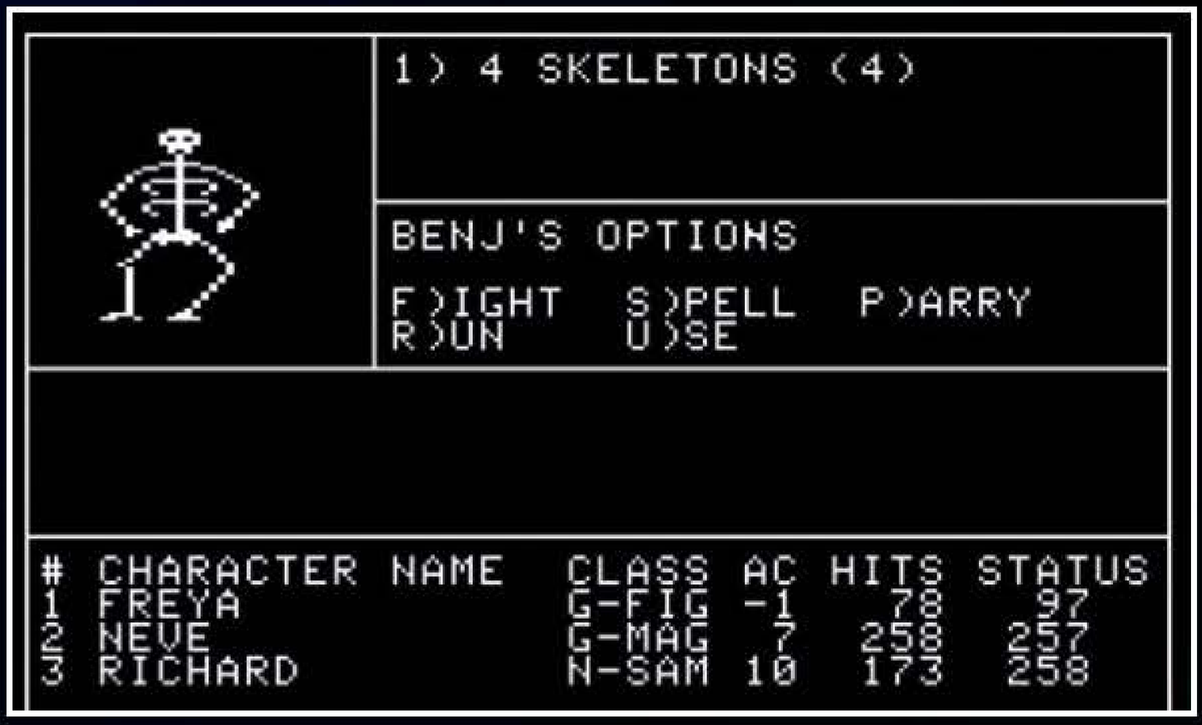
Afortunadamente en los salones recreativos había de todo, como títulos de conducción. Namco utilizó los vehículos como excusa lúdica para crear un nuevo juego de laberinto, *Rally-X*, el cual permitía además como opción proactiva echar humo a los coches rivales para defenderse. Data East también creó un título de carreras ciertamente peculiar, *Highway Chase*, en el que poder disparar lo acercaba más a *Space Invaders* al mismo tiempo que lo alejaba de algo estilo *Monaco GP*. *Star Castle* tiró por la vía de lo abstracto, aunque nunca dejamos de acribillar enemigos gracias a títulos como *Phoenix* o *Berzerk*.

Ya en el calor del hogar, *Space Invaders* de Atari para 2600 fue el primer juego licenciado de la historia y el primero en vender un millón de copias. Mientras tanto, se comercializaron proyectos de los setenta: la aventura de texto *Zork* abandonó los gigantescos ordenadores empresariales y fue publicado como *Zork I* por Infocom. Y empezaron a aparecer aventuras gráficas como *Mystery House*, cortesía de estudios como On-Line Systems.

VAN BURNHAM SOBRE PAC-MAN



"1980 definió una transición de paradigma que cambió para siempre la tecnología y la cultura pop. Aquel año hizo su debut la CNN, el cubo de Rubik y ante todo, *Pac-Man*. El adictivo título laberíntico de Namco triunfó desde el principio con fuerza imparable, posicionándose rápidamente como el juego más importante del siglo veinte. Nadie resultó inmune a su hipnótica neblina azul y usuarios de toda edad, sexo y profesión abarrotaron los salones recreativos por su causa. Una época que ejerció enorme influencia en mi trabajo y en mí misma, inspiró muchos de mis proyectos y me llevó a escribir *Supercade*".



```
1) 4 SKELETONS (4)

BENJ'S OPTIONS

F)IGHT   S)PELL   P)ARRY
R)UN     U)SE

# CHARACTER NAME  CLASS AC HITS STATUS
1 FREYA           G-FIG -1   78    97
2 NEVE            G-MAG  7  258   257
3 RICHARD         N-SAM 10  173   258
```

» [Apple II] *Wizardry* encumbró los juegos de rol para ordenador con mecánicas grupales originando siete secuelas.

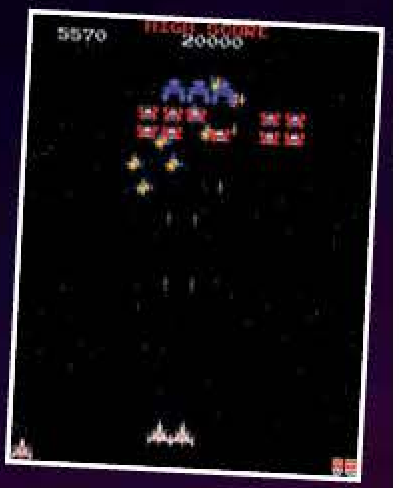
1981

La popularidad de los matamarcianos no decayó en 1981, de hecho el género siguió evolucionando. *Defender* introdujo desplazamiento bidireccional en consonancia al propio movimiento, los avispados enemigos de *Galaga* podían robar tus naves, y las variadas secciones de *Gorf* y *Vanguard* dejaron su impronta personal igual que lo hizo *Centipede* de Atari. *Tempest* trajo un nuevo y muy emocionante concepto hecho realidad por la magia vectorial en color y su poco frecuente formato en túnel. Pero los laberintos arcade fueron indudablemente la gran moda tras el éxito de *Pac-Man*. *Mouse Trap* y *Lock 'N' Chase* empleaban el laberinto como herramienta defensiva, mientras que *Crush Roller* añadió complejidad extra con secciones de pasos subterráneos y elevados.

En el universo de las máquinas recreativas, *Turbo* de Sega lideró el grupo de los juegos de conducción haciendo hermoso empleo de gráficos detallados y escenarios variados. *Fantasy* de SNK permitió continuar tras perder todas las vidas y así disfrutar su entretenida oferta de desafíos... por un precio, claro. *Qix* proponía bordear zonas de la pantalla, mientras que *Donkey Kong* fue el gran éxito de Nintendo.

Los poseedores de una Atari 2600 se afanaban en adquirir versiones de títulos provenientes de los salones recreativos. Algo comprensible existiendo *Asteroids* o *Missile Command*, popularísimas joyas que podías gozar en casa. *Warlords* fue una versión de *Breakout* para cuatro jugadores que se convirtió en clásico instantáneo. Empezaron a llegar bombazos de Activision como *Kaboom!* o el simple pero excelente *Ice Hockey*, sin olvidar títulos domésticos económicos siendo *Astro Wars* principal representante de este pequeño gran grupo.

Los juegos de rol invadieron los ordenadores: el debut de *Ultima*, la sofisticación gráfica del *Wizardry* de Sir-Tech... y la llegada de máquinas asequibles como el Commodore VIC-20 o el Sinclair ZX81 trajeron consigo clones y conversiones de arcades como el seudo*Pac-Man Jelly Monsters* y mutaciones de *Frogger*. Aunque conceptos originales como *3D Defender* o *3D Monster Maze* probaron el potencial de las ideas propias. ▶



» [Arcade] *Galaga* de Namco destacó en un año competitivo para los desarrolladores de matamarcianos.

MALCOLM EVANS SOBRE LA INFORMÁTICA PRIMIGENIA

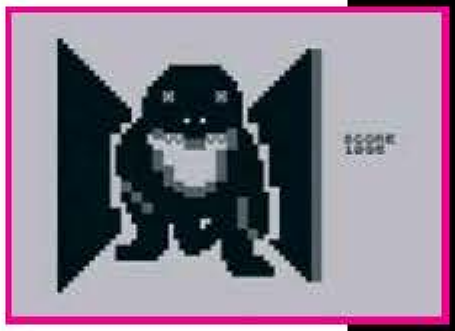
"Fue la época de la innovación. Nació el ZX81 e invitó desde su manual a que muchas mentes imberbes jugaran títulos sencillos y aprendieran el lenguaje que llenaba de vida su ordenador. Llevamos al límite sus capacidades. Ni siquiera sus toscos gráficos frenaron tanta inventiva, las ideas bullían en las habitaciones generando nuevos juegos y géneros de juegos, insuflando creatividad en un público virginal. Un trayecto en una montaña rusa para las ambiciones de muchos jóvenes y niños grandes".

JUEGOS DESTACADOS

3D MONSTER MAZE

DESARROLLADOR: NEW GENERATION SOFTWARE

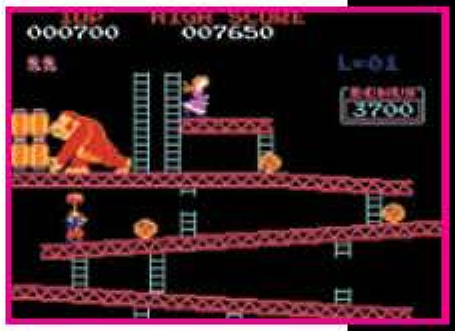
Inteligentemente programado por Malcolm Evans, este bombazo para ZX81 te retaba a sobrevivir en un laberinto con un feroz t-rex, demostrando que los caracteres ASCII bien programados podían dar miedo.



DONKEY KONG

DESARROLLADOR: NINTENDO R&D1

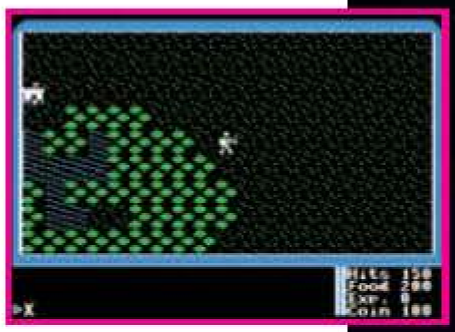
Shigeru Miyamoto obtuvo un éxito rotundo con *Donkey Kong*, un brillante juego de plataformas que consiguió convertir en estrellas mundiales tanto a su protagonista como a su antagonista.



ULTIMA

DESARROLLADOR: ORIGIN SYSTEMS

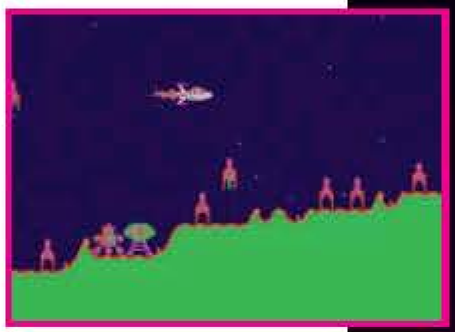
Ultima de Richard Garriott pinta basto para los estándares actuales, pero este RPG lució un nivel de exploración y tal evolución de personajes que pocos títulos de la época pudieron igualar.



SCRAMBLE

DESARROLLADOR: KONAMI

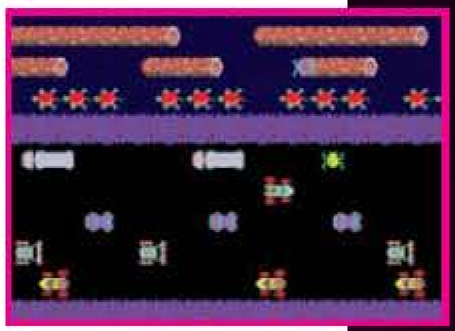
Este matamarcianos de Konami destaca por presentar niveles de desplazamiento continuo y amenísimas fases sin descanso mientras te obliga a bombardear depósitos de combustible para avanzar.



FROGGER

DESARROLLADOR: KONAMI

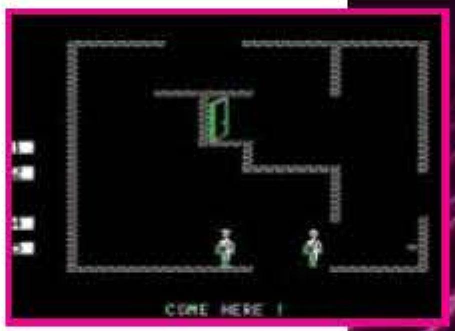
Podría decirse que *Frogger* debe su éxito a su sencillez: su mecánica resultaba reconocible al instante, aunque se hacía indomable en sus primeros compases dada su naturaleza frenética.



CASTLE WOLFENSTEIN

DESARROLLADOR: MUSE SOFTWARE

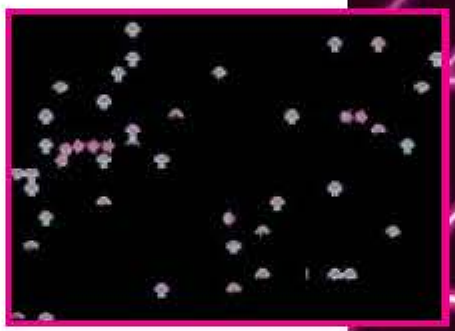
El ambientarse en la Segunda Guerra Mundial, más su utilización inteligente de la exploración y el sigilo encandilaron a personajes legendarios como John Carmack y John Romero. *Doom* no existiría sin él.



CENTIPEDE

DESARROLLADOR: ATARI INC

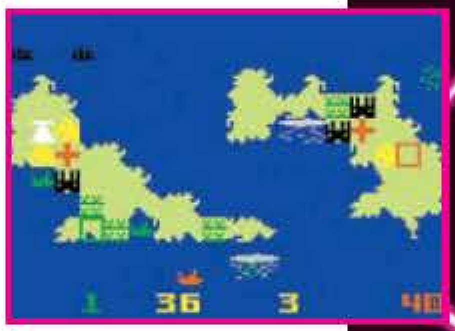
Bregar con insectos de colorines en un jardín fue un soplo de aire fresco entre tantos disparos espaciales. Como *Mystery House*, es otra obra fabulosa de una pionera mujer programadora, Dona Bailey.



UTOPIA

DESARROLLADOR: MATTEL ELECTRONICS

Esta ingeniosa joya de la estrategia creada por Don Daglow llevó mecánicas profundas a los juegos de consola y sentó las bases de los títulos de estrategia en tiempo real y de construcción como *SimCity*.



JUEGOS DESTACADOS

THE HOBBIT

DESARROLLADOR: BEAM SOFTWARE

Las aventuras de texto ya eran populares antes de llegar *The Hobbit*, pero sus encantos visuales y su inconfundible estilo a la hora de adaptar la obra de Tolkien, fue imitado por muchos desarrolladores.

You are in the halls where the dragon sleeps

> N
> N
> WAIT
> N

PITFALL!

DESARROLLADOR: Activision

El ingenioso plataformas de David Crane para Atari 2600 significó un éxito para Activision, y uno de sus juegos más vendidos; la emocionante aventura de Pitfall Harry sentó las bases de todo un género.

31960
10:36
ACTIVISION

POLE POSITION

DESARROLLADOR: Namco

Los títulos de carreras ya se dejaban ver en los salones antes de que llegara *Pole Position*, pero el trepidante juego de Namco logró conducir al género hacia nuevas y emocionantes direcciones.

SCORE 4940 43 SPEED 258km

ROBOTRON: 2084

DESARROLLADOR: Vid Kidz

Los creadores de videojuegos adoran este juego de disparos con doble stick de Eugene Jarvis, que provoca intensas descargas de adrenalina en un contexto ambiental increíblemente emocionante.

FOOTBALL MANAGER

DESARROLLADOR: Kevin Toms

Cuando *Football Manager* hizo acto de aparición en los ordenadores de la época, se diferenció claramente de sus competidores por mostrar al diseñador del juego en su caja, y centrarse en la gestión de tu equipo.

GOAL!
Spurs 2 Blackpool 0

XEVIOUS

DESARROLLADOR: Namco

Pocos matamarcianos tan representativos del desplazamiento vertical como este; destaca, además, por sus interesantes mecánicas combativas, rica historia y por la música que suena constantemente.

MINER 2049ER

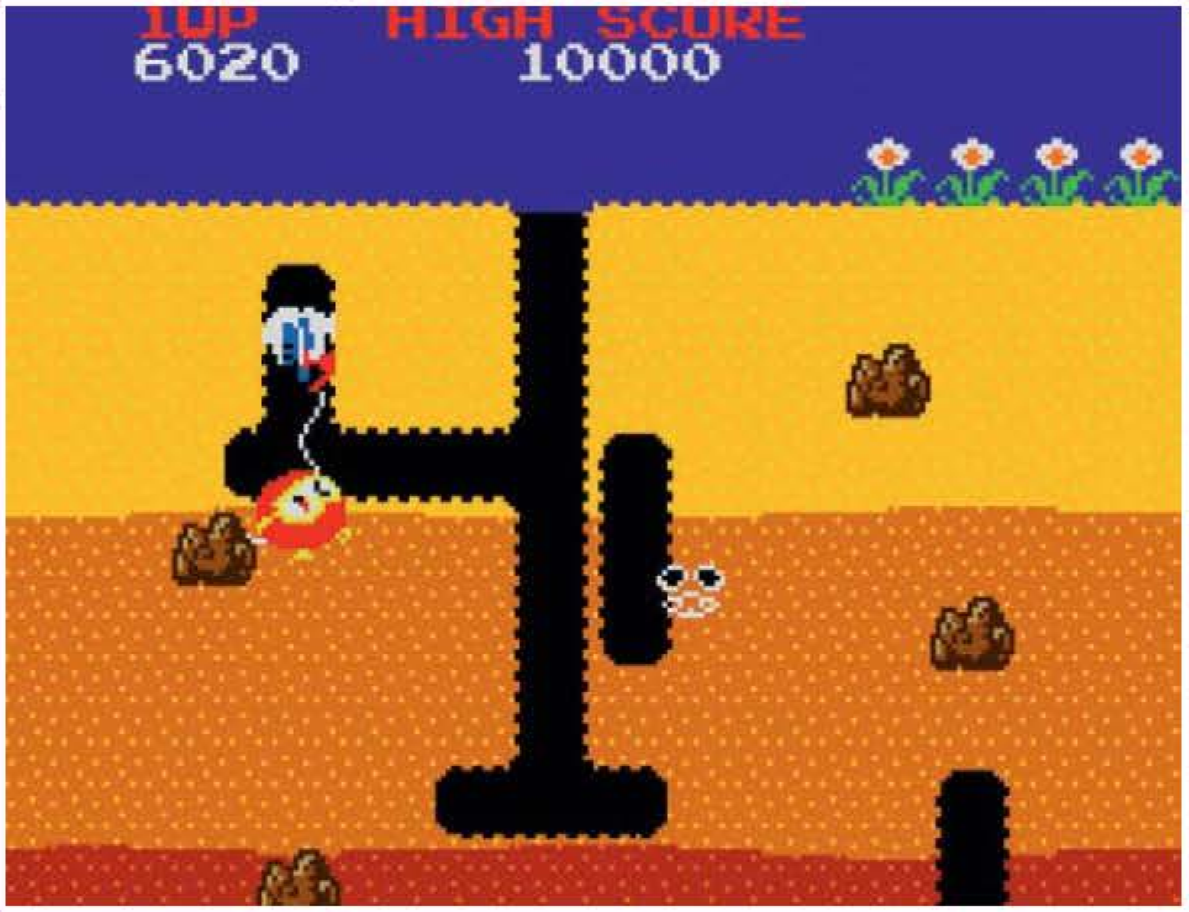
DESARROLLADOR: Big Five Software

Bill Hogue consiguió destacar su plataformas de una sola pantalla *Miner 2049er* en un momento de abundancia del género, posibilitando al jugador múltiples modos de superar cada escenario.

MICROSOFT FLIGHT SIMULATOR

DESARROLLADOR: Microsoft

Bruce Artwick perfeccionó el simulador de vuelo que escribió para Apple II añadiendo meteorología variable, gráficos mejorados y mucho más, reinventando así un género que se encontraba en proceso de evolución.



» [Arcade] Los cuquis enemigos de *Dig Dug* terminaron convirtiéndose en 'casimascotas' de Namco.

1982

En este año, las compañías publicaron tantos títulos que inundaron el mercado. Activision contribuyó a ello con el brillante juego de disparos *River Raid* de Carol Shaw, *Barnstorming* y su propuesta de 'esquivarlo todo' a bordo de un biplano, y por supuesto, también puso a la venta el excelente *Pitfall!*. Imagic publicó su innovador *Microsurgeon* para Intellivision y un juego de disparos más, el exitoso *Demon Attack*. Parker Brothers no fueron tan originales pero demostraron poderío a la hora de conseguir licencias sacando al mercado *Frogger* y *Star Wars: The Empire Strikes Back*.

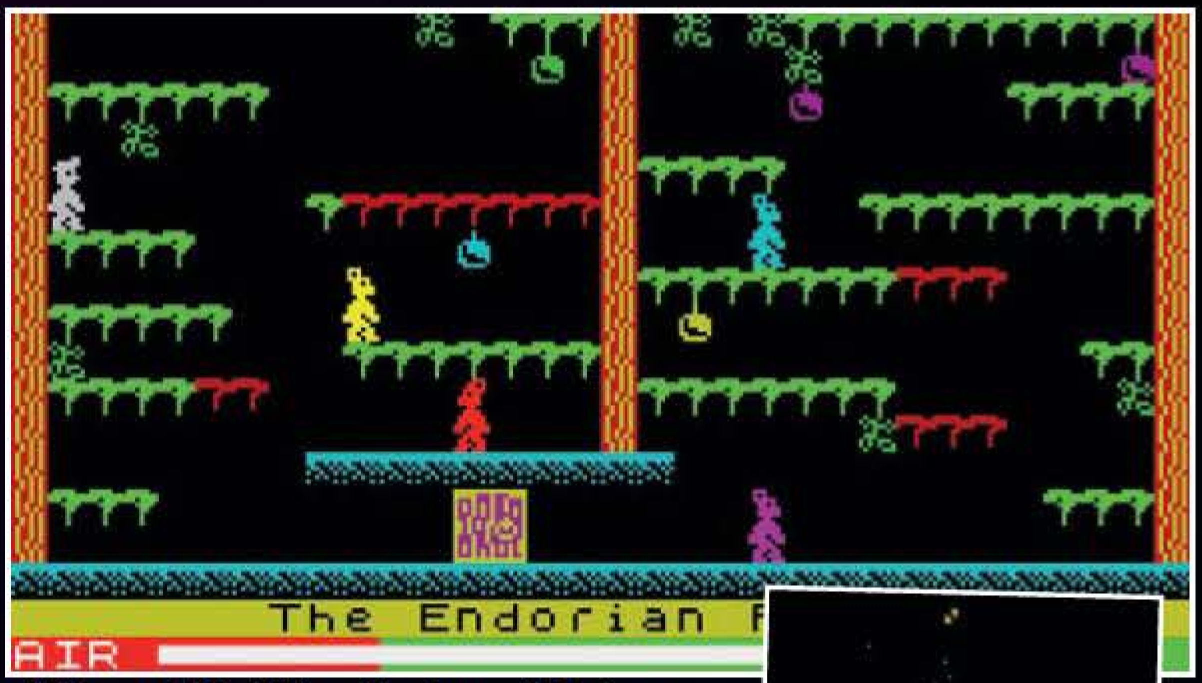
Precisamente, los fabricantes de consolas basaron gran parte de su negocio en vender sus máquinas para disfrutar juegos licenciados: en la recién lanzada Vectrex de GCE pudo gozase con *Berzerk* y *Scramble*, mientras que ColecoVision arrancó fuerte con *Zaxxon*, *Turbo* y *Donkey Kong*. La decepcionante conversión de *Pac-Man* para Atari 2600 vendió muy bien, pero las espantosas mecánicas de la adaptación fílmica *ET: The Extra-Terrestrial* popularizaron el asociar la consola con juegos pésimos. Sin embargo, *Yars' Revenge* (diseñado por Howard Scott Warshaw, el autor de *ET*) se convirtió en el título original para Atari 2600 más vendido.

En los salones recreativos se pusieron de moda los juegos cuquis como *Ms Pac-Man*. *Dig Dug* y *Mr Do!* ofrecieron mecánicas similares ya que ambos permitían crear nuestros propios laberintos cavando túneles, mientras que *Q*bert* destacó por la perspectiva elegida y su malhablado protagonista. Y hablando sobre puntos de vista isométricos y logros tecnológicos, *Zaxxon* aportó una tercera dimensión hasta aquel momento inédita en el género de los matamarcianos.

En el entorno doméstico, *Choplifter!* adquirió tremenda popularidad como juego para Apple II; *The Hobbit* y *Miner 2049er* también conocieron el éxito, y en Japón, *Sokoban* se puso a la venta para NEC PC-8801, siendo convertido y exportado a lo largo de toda la década. *The Dragon And Princess* fue un temprano ejemplo del formato de RPG japonés. Y en casa disfrutamos de *Mazogs* en ZX81, pero pronto llegaron nuevas máquinas como Commodore 64 y ZX Spectrum dispuestas a echar de su trono a la maravilla monocroma creada por Sir Clive.

DAVID CRANE SOBRE EL IMPACTO DE ACTIVISION

"Mayormente como resultado de la fundación de Activision, los años ochenta fueron una época maravillosa para los jugadores, con el lanzamiento de muchísimos títulos. Internamente intentábamos ir por delante de la competencia, y solo estábamos limitados por nuestra imaginación colectiva. Para mí, *Pitfall!* fue el culmen de las mecánicas expansivas de la 2600: el jugador apenas podía imaginar qué experimentaría en la siguiente pantalla. Estoy orgulloso de que la gente aún recuerde *Pitfall!* con cariño cuarenta años después".



» [ZX Spectrum] *Manic Miner*, el plataformas de Matthew Smith, todo un icono de los primeros tiempos del Spectrum.

» [Arcade] Después de tantos años, *Gyruss* no ha perdido un ápice de su tremenda intensidad.

1983

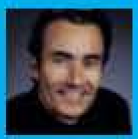
Este año se hizo tristemente célebre por la recesión del mercado americano que provocó la muerte prematura de muchas consolas. Los ordenadores a precio asumible llegaron en 1982, y consiguieron que las cosas no se pusieran tan, tan negras. El ZX Spectrum dio cobijo a muchos nuevos títulos desarrollados en Reino Unido: el plataformas *Manic Miner* de Matthew Smith encandiló la imaginación de muchos jugadores. Ultimate se hizo un nombre con *Jetpac* y *Atic Atac*, mientras que *Deathchase* resultó una experiencia tecnológica y lúdica particularmente asombrosa. El Commodore 64 se popularizó internacionalmente y trajo consigo títulos magníficos. *Beach Head* permitió a los jugadores librar batallas de la Segunda Guerra Mundial en distintos frentes, *Forbidden Forest* nos hizo sentir terror e *International Soccer* disfrutar una sólida representación del deporte rey. Recopilaciones como *Cassette 50* se hicieron tremendamente populares.

En Japón también se desarrollaron grandes y rompedores títulos para ordenador. *Nobunaga's Ambition*, el primer simulador histórico de Koei… *The Portopia Serial Murder Case*, que sentó las bases de las aventuras gráficas y novelas visuales niponas… *Bokosuka Wars* fue pionero en el terreno de la estrategia rolera en tiempo real, y los laberintos superados explosivamente llegaron con *Bomberman* al MSX.

En norteamérica a empresas como Electronic Arts que abrazaron el mercado de los ordenadores domésticos, les fue tremendamente bien. Fue en 1983 cuando lanzaron sus primeros juegos como *MULE*, *Pinball Construction Set* o el título de estrategia ajedrecesca *Archon*. También pusieron a la venta *One On One: Dr J Vs Larry Bird*, su primera incursión en un subgénero de juego deportivo licenciado que en ciertos momentos dominaría el mercado. Y el frenético plataformas *Lode Runner* fue internacionalmente aclamado.

Enduro y *The Activision Decathlon* demostraron que aún podía gozarse con la Atari 2600. El declive de la industria también afectó a los salones recreativos a pesar de los títulos lanzados en soporte laserdisc como *Fire Fox*, *Astron Belt* y por supuesto, *Dragon's Lair*. Ideas novedosas como *Tapper*, juegos de acción como *Gyruss* y *Spy Hunter* o la fuerza fílmica de *Star Wars* no frenaron la caída de los ingresos, pero al menos resultaron enormemente entretenidos. ▶

TRIP HAWKINS SOBRE LOS PRIMEROS DÍAS DE EA



"La industria quedó perpleja ante la originalidad, calidad y proyección de nuestra primera hornada de títulos. Bill Budge era lo que un artista del software debía ser. Y yo adoraba la creatividad y el sentido 'aprender haciendo' implícito en *Pinball Construction Set*. Desde un primer momento me interesó el juego social, así que fue importante para mí que *Archon* y *MULE* fueran títulos multijugador. Pero aunque conocíamos nuestro potencial, se hacía necesario tener más juegos en más plataformas para aumentar nuestros ingresos y poder sobrevivir".

JUEGOS DESTACADOS

DRAGON'S LAIR

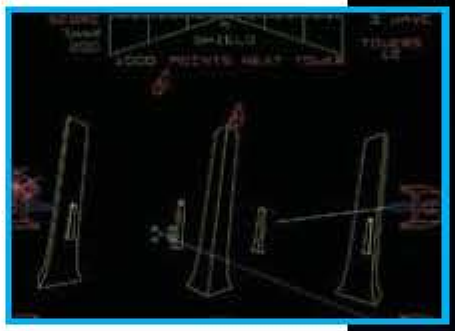
DESARROLLADOR: ADVANCED MICROCOMPUTER SYSTEMS

Gracias al Laserdisc y a la exuberante animación de Don Bluth, *Dragon's Lair* ofreció una experiencia arcade única que sirvió como base para los QTE de títulos como *Shenmue*.

STAR WARS

DESARROLLADOR: ATARI INC

La representación lúdica realizada por Atari del asalto a la Estrella de la Muerte demostró que la tecnología punta de las máquinas recreativas podía replicar emociones y situaciones vividas en el cine.



JETPAC

DESARROLLADOR: ULTIMATE PLAY THE GAME

La intensidad y celeridad del primer juego de Ultimate casi provocaban que pareciera una máquina recreativa. Pero no, ahí estaba, corriendo en un humilde Spectrum. Simplemente brujería en 1983.

TRACK & FIELD

DESARROLLADOR: KONAMI

Decathlon de Activision llegó primero, pero con sus seis pruebas el titulazo deportivo de Konami terminó por imponerse debido a sus impresionantes animaciones, divertidísimos gráficos y una elaborada mecánica de juego.

100 METER DASH
09:50
60

GRANNY'S GARDEN

DESARROLLADOR: 4MATION

La llegada de los BBC Micro a las escuelas inglesas generó gran cantidad de software educativo; mientras los alumnos se enfrentaban a *Oregon Trail*, otros disfrutábamos esta inteligente aventura.

These four baby dragons have been left behind to guard Clare.
You will have to tame them.

ANT ATTACK

DESARROLLADOR: SANDY WHITE

El bellamente abstracto juego de Sandy White llevó mundos isométricos nacidos en el salón recreativo a los ordenadores domésticos, permitiéndote explorar a tu antojo la ciudad de Antescher.

MULE

DESARROLLADOR: OZARK SOFTSCAPE

El magnífico título de estrategia de Electronic Arts fue diseñado para cuatro jugadores, y presentaba una compleja dinámica de riesgo contra recompensa estimulando competición y cooperación.

MARIO BROS

DESARROLLADOR: NINTENDO

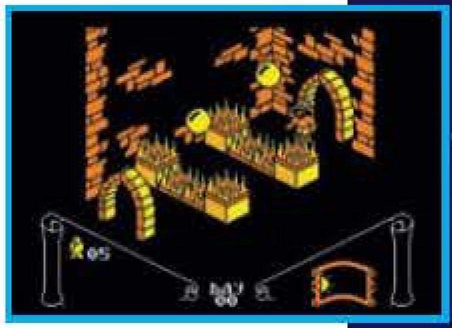
Era habitual ver Game & Watch de Nintendo en los parques infantiles allá por 1983. *Mario Bros* y su diseño en forma de concha es una de las entregas más memorables de toda la serie.

JUEGOS DESTACADOS

KNIGHT LORE

DESARROLLADOR: ULTIMATE PLAY THE GAME

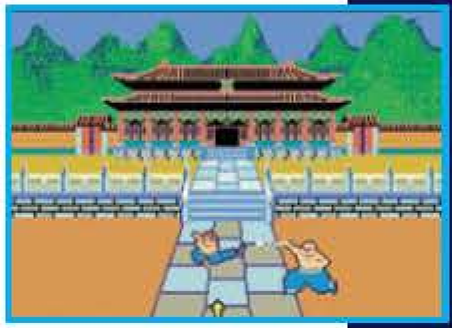
La ambiciosa secuela de *Sabre Wulf*, el titulazo creado por Ultimate, continuaba las exóticas aventuras de Sabreman llevando al límite las mecánicas y gráficos isométricos en ordenadores domésticos.



YIE AR KUNG-FU

DESARROLLADOR: KONAMI

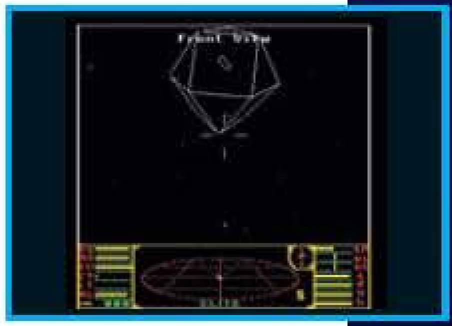
El juego de lucha uno contra uno de Konami lucía un control similar al ofrecido por otros títulos del género, pero contar con barras de energía, armas y luchadoras lo hacía diferente a sus competidores.



ELITE

DESARROLLADOR: DAVID BRABEN/IAN BELL

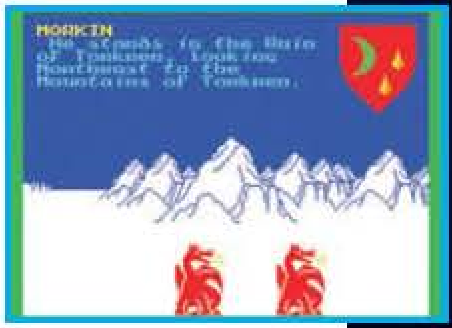
Pocos juegos consiguen la sensación de libertad a la hora de tomar decisiones Como la que logra el título de David Braben e Ian Bell. Su modo de mundo abierto resultó revolucionario en su momento.



THE LORDS OF MIDNIGHT

DESARROLLADOR: MIKE SINGLETON

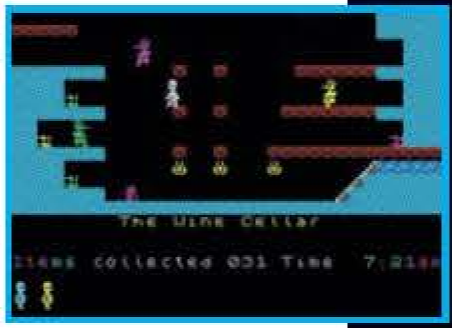
Mike Singleton fue un inteligentísimo programador que no se dejó frenar por los míseros 48K del ZX Spectrum; el resultado de su trabajo es una clase magistral en diseño de juego mixto.


MORKIN
He stands in the Ruin of Toomsen, looking Northeast to the Mountains of Toomsen.

JET SET WILLY

DESARROLLADOR: SOFTWARE PROJECTS

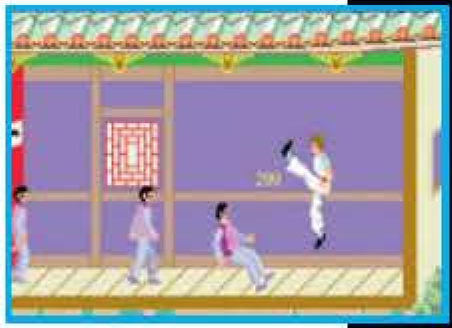
Tan ambicioso como plagado de errores, la gigantesca continuación del *Manic Miner* de Mathew Smith puso a disposición de los jugadores una enorme mansión (frecuentemente copiada) por explorar.



KUNG-FU MASTER

DESARROLLADOR: IREM

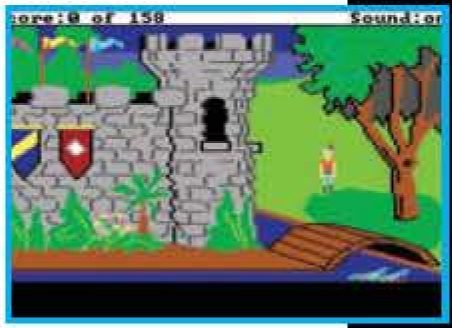
El contundente juego de peleas con desplazamiento lateral de Irem enfrentó al héroe Thomas contra varios jefes y sus aparentemente infinitos secuaces en osado intento de rescatar a su novia Sylvia.



KING'S QUEST

DESARROLLADOR: SIERRA ON-LINE

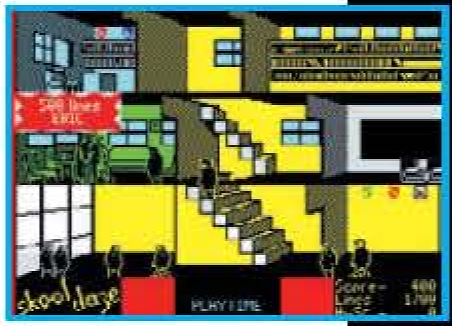
Roberta Williams contribuyó, una vez más, en la evolución de las aventuras gráficas añadiendo animaciones, perspectiva de profundidad y distintos trucos con tal de crear una aventura como ninguna otra.

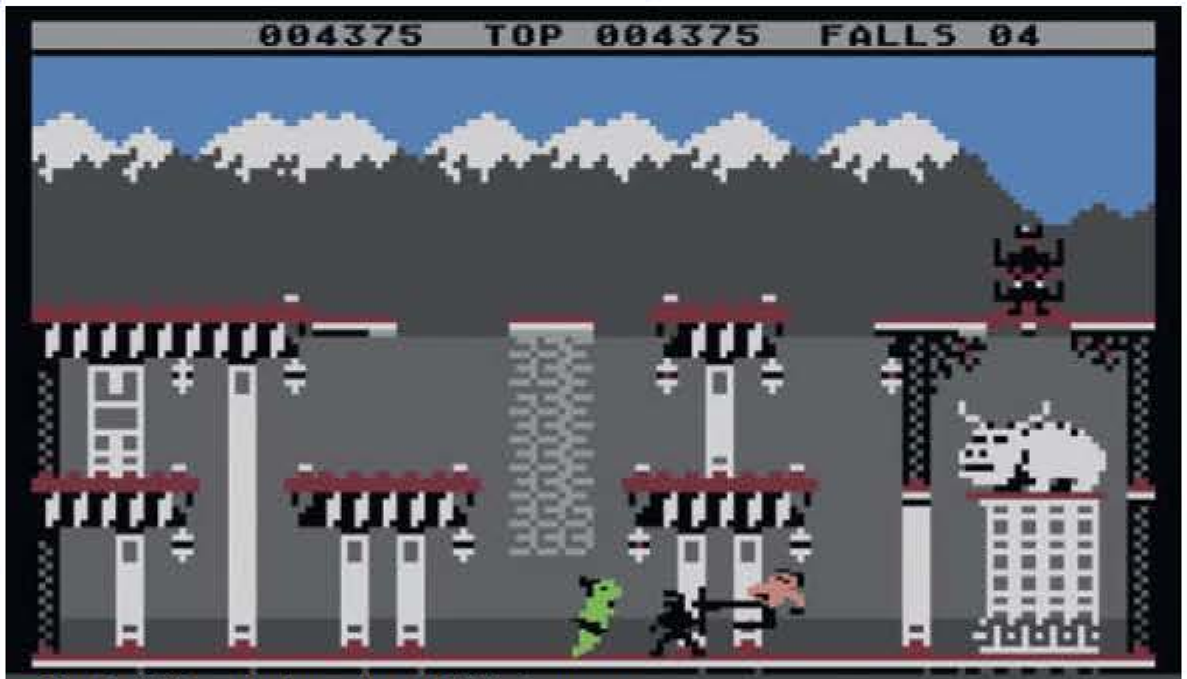


SKOOL DAZE

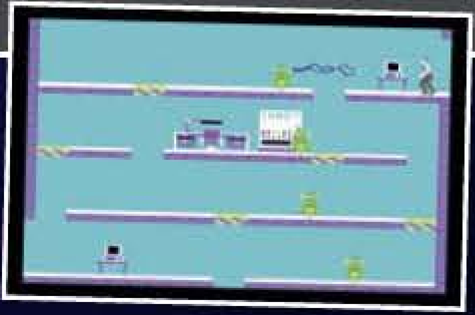
DESARROLLADOR: DAVID REIDY/HELEN REIDY

Magnífico ejemplo de cómo utilizando lugares cotidianos en origen de argumento y contexto interactivo pueden conseguirse enormes experiencias de juego. Con una pizca de sandbox añadida, en este caso.





» [Atari 8-bit] 'Everybody was kung fu fighting' en 1984, y tal cual lo cantaba Carl Douglas.



» [C64] La cantidad de habitaciones que desplegaba *Impossible Mission* era enorme.

1984

La proliferación y aperturismo de los ordenadores dio sus frutos aquel año; los desarrolladores exploraron nuevos y profundos modelos de juego y conceptos deliciosamente poco habituales. Muchos títulos crecieron en duración y posibilidades con grandes aventuras como *Impossible Mission*, *Elite* y *Jet Set Willy*, escenarios enormes en *Boulder Dash*, y personalidades como Jeff Minter (quién, si no) alumbraron titulazos de carácter insólito como *Revenge Of The Mutant Camels* y *Sheep In Space*. Incluso tuvimos juegos activamente políticos como *Wanted: Monty Mole*, que abordaba el asunto de la en su momento controvertida huelga minera.

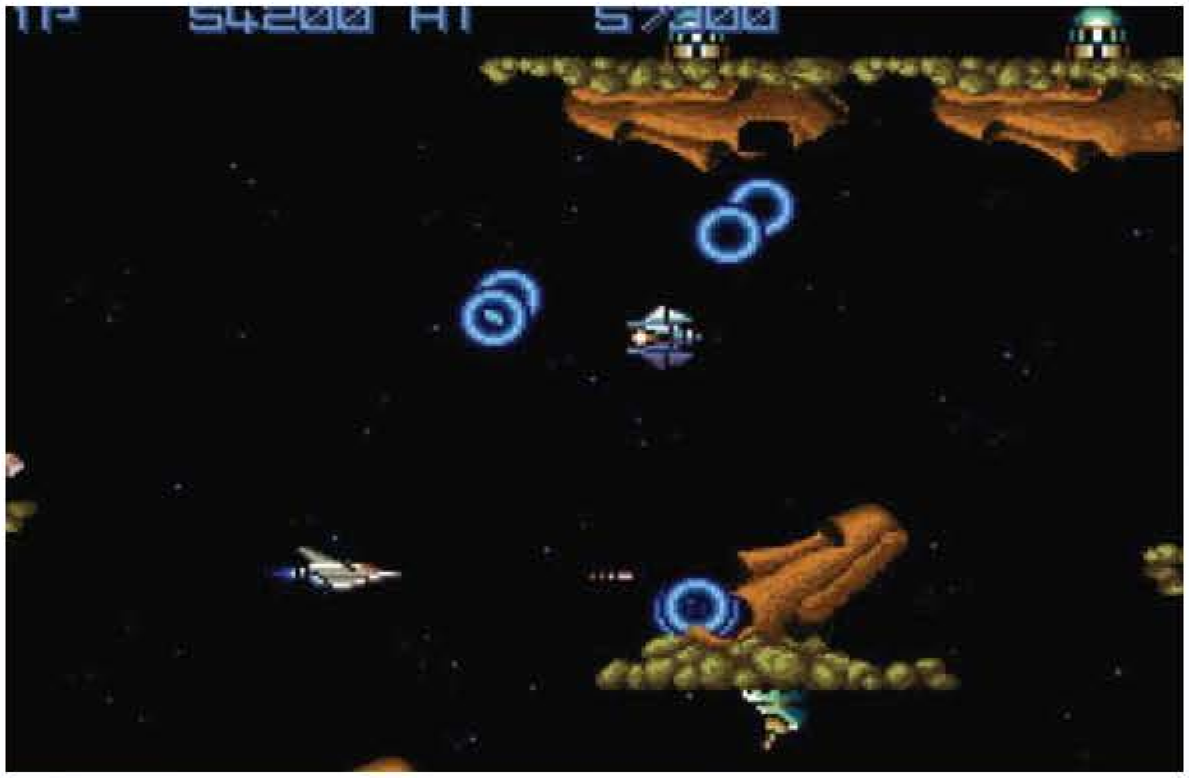
Las innovadoras particularidades adoptadas en diseño de videojuegos se hacían notar incluso en títulos licenciados como *Ghostbusters*. Lo que podría haber sido un simple juego de acción ofreció conducción, captura de fantasmas y algo de gestión financiera en el mismo paquete. Otra tendencia era la lucha: *Karateka* de Jordan Mechner lucía un aspecto asombroso y *Bruce Lee*, un laberíntico cóctel trufado de acción que se originó en los 8 bits de Atari, rápidamente emprendió viaje a otros formatos. También hizo su aparición *Summer Games*, de Epyx.

Con el negocio americano de los salones recreativos de capa caída, los fabricantes japoneses pasaron a primer plano en 1984. Data East, Konami e Irem llegaron con *Karate Champ*, *Yie Ar Kung-Fu* y *Kung-Fu Master* respectivamente, mientras que Nintendo irrumpió con fuerza gracias a *Punch-Out!!*, y *Duck Hunt* saltó de la Famicom a las máquinas arcade. Capcom hizo notar su presencia con su matamarcianos de la Segunda Guerra Mundial *1942*, y *Bomb Jack* de Tehkan saltó al ruedo de la acción plataformera al igual que hizo Pac-Man en *Pac-Land*. Y en el mercado americano, Atari Games propuso emprender un viaje plagado de obstáculos a través del *Marble Madness* diseñado por Mark Cerny.

Aunque *HERO* de Activision sumó calidad a la extensa ludoteca de Atari 2600, la acción consolera se concentró ante todo en Japón. Nintendo amplió el catálogo de Famicom con *Ice Climber* y *Balloon Fight*. *Dragon Slayer* para ordenador perfeccionó el género de los RPG de acción. Más tarde llegaría *Hydlide*... Pero el título más adictivo del año se originó en la Unión Soviética: *Tetris* de Alexey Pajitnov.

CHRIS WILD SOBRE LA REVOLUCIÓN DE LOS ORDENADORES DOMÉSTICOS

"No creo que tuviera Spectrum propio en 1984, pero seguro usaba el de mi hermano para engancharme a jugar con *The Lords Of Midnight* y a cualquier cosa que hicieran los Stamper en Ultimate. Si echas un vistazo a los títulos que se lanzaron aquel año, puede apreciarse el avance en calidad y técnica conforme los desarrolladores tanteaban los límites de cuanto podía conseguirse con el Spectrum; iterando el código, el diseño y el apartado artístico no era difícil incluso crear nuevos géneros".



» [Arcade] *Gradius* o *Nemesis*, como prefieras, se convirtió en otro icónico matamarcianos.

1985

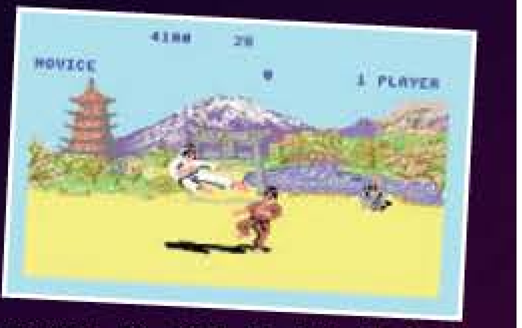
En general solemos disfrutar algo bueno y novedoso, más si se trata de un título que te impulsa a volver a los salones recreativos. *Hang-On* ofreció una experiencia gozable con todo nuestro cuerpo mediante una moto enorme que había que inclinar para controlar a nuestro avatar en el juego, una mecánica entre el videojuego y la atracción de feria. Su éxito inspiró a muchas compañías realizar acciones similares, incluyendo al propio *Space Harrier* de Sega más tarde y en el mismo año.

Los videojuegos a la antigua usanza siguieron en boga alcanzando nuevas cotas… incluso de dificultad, como *Ghosts 'N Goblins* que resultó más duro que las farolas de *Hang-On*. *Gradius* ofreció un novedoso sistema de potenciadores y un fascinante diseño de escenarios, mientras que *TwinBee* cambió las temáticas militar y espacial por algo más simpaticón. Konami se sacó esos títulos de la manga además del legendario y pletórico de acción *Green Beret*.

En lo que a juegos para ordenador se refiere, *Rescue On Fractalus* fue elogiado por ofrecer una sensación de vuelo suave y realista, así como por los inesperadamente terroríficos momentos en los que amistosos pilotos derribados dejaban de parecer tan amistosos. *The Way Of The Exploding Fist* fijó un nuevo estándar para los juegos de lucha domésticos uno contra uno con sus variados movimientos. La posesión robótica de *Paradroid* hechizó a los propietarios de C64, y *The Bard's Tale* permitió a los jugadores explorar a su antojo la ciudad de Skara Brae.

Julian Gollop saltó a la fama con *Chaos: The Battle Of Wizards*, un magnífico juego táctico. *Finders Keepers* de Mastertronic dejó bien claro que algunos títulos económicos podían ofrecer mucho a cambio de poco, y antologías como *They Sold A Million* o *Soft Aid* aportaron un valor de conjunto inigualable, aunque *Commando* y otras conversiones de recreativa acabaron encabezando las listas de ventas. 1985 también fue el año en que nacieron sistemas de 16 bits como Atari ST y Amiga.

En Estados Unidos, Nintendo convenció a los minoristas neoyorquinos de que NES se vendería como pan caliente gracias al robot de juguete ROB, y sobre todo, a *Super Mario Bros*, prueba indudable de que los videojuegos domésticos para nada eran una moda pasajera. ▶



» [C64] *The Way Of The Exploding Fist* fue el juego más vendido del año en Reino Unido.

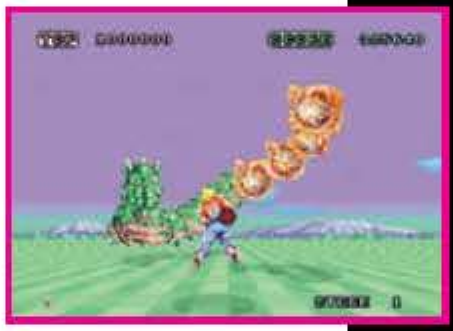
EUGENE JARVIS SOBRE EL REJUVENECIMIENTO DEL SALÓN RECREATIVO

"¿Cómo batir a *Super Mario* con el esquema de control de botones y joystick de siempre, en el típico plataformas genérico? La respuesta es que no se puede. Debes buscar mayor inmersión, con manillares y aceleradores como los de *Hang-On* o *Paperboy*. Luego llevas la acción a otro nivel con movimiento, pantallas más grandes y de mayor resolución, y sistemas de sonido con graves poderosos. Para los usuarios de aquella época, esa experiencia más envolvente era crack puro, y no se podía replicar en casa".

JUEGOS DESTACADOS

SPACE HARRIER

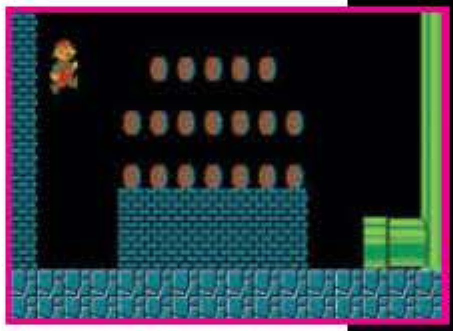
DESARROLLADOR: SEGA AM2



■ La despampanantemente rápida continuación del *Hang-On* de Yu Suzuki llevó al límite la tecnología super-scaler de Sega y nos regaló un hipnótico pegatiros que llevó el diseño hidráulico arcade a nuevos niveles.

SUPER MARIO BROS

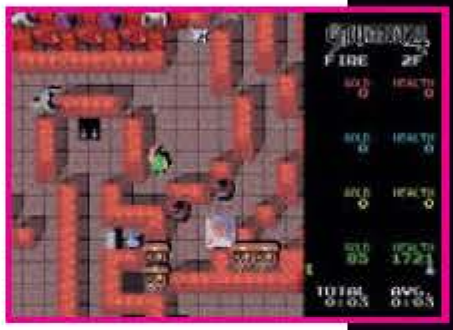
DESARROLLADOR: NINTENDO R&D4



■ Si *Pitfall!* creó la plantilla para hacer juegos de plataformas, *Super Mario Bros* la perfeccionó. Una carta de presentación magnífica para la Famicom/NES que convirtió a Mario en superestrella mundial.

GAUNTLET

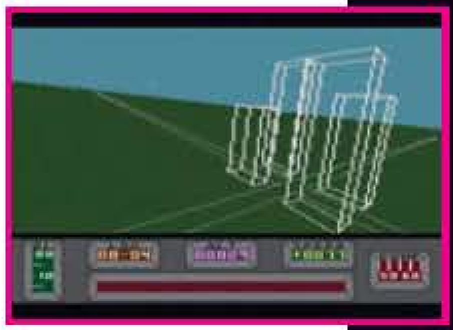
DESARROLLADOR: ATARI GAMES



■ Diabólicamente diseñado para vaciarte la cartera lo más rápido posible, la versión hiperdopada de *Dandy* realizada por Ed Logg ofrecía acción para cuatro jugadores, peligrosos laberintos y monstruos mortales.

MERCENARY

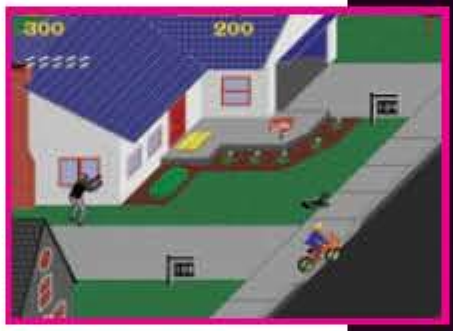
DESARROLLADOR: NOVAGEN SOFTWARE



■ Comparte algún detalle con *Elite*, pero *Mercenary* de Novagen es un juego con entidad propia en su mundo de traiciones e intrigas vivo y palpitante que pocos títulos de la época lograron replicar.

PAPERBOY

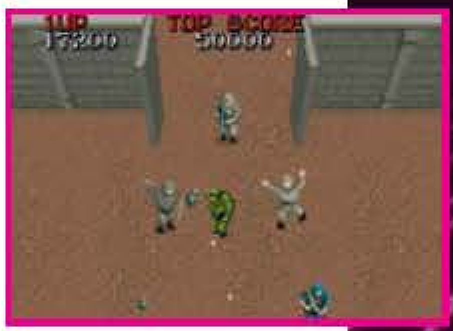
DESARROLLADOR: ATARI GAMES



■ Con su mando imitando el manillar de una bicicleta y su reconocible tema musical, *Paperboy* probó que un concepto ingenioso más un control interesante podrían convertir la entrega de periódicos en un éxito mundial.

COMMANDO

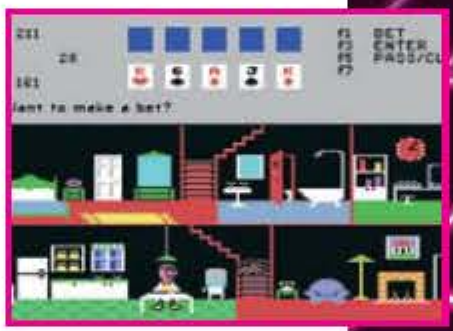
DESARROLLADOR: CAPCOM



■ El trepidante juego de disparos de avance vertical creado por Capcom fue imitado hasta la saciedad, pero aún así encabezó las listas de mejores títulos en los salones recreativos y conversiones domésticas.

LITTLE COMPUTER PEOPLE

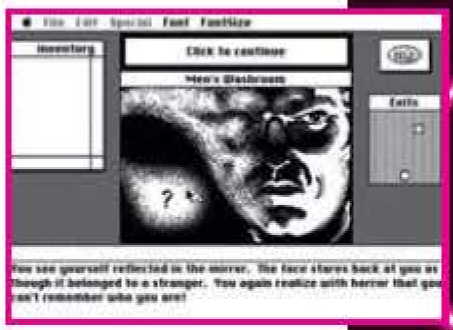
DESARROLLADOR: ACTIVISION



■ Los simuladores sociales son muy populares hoy día, pero el germen de *Los Sims* descansa en este encantador título donde el jugador es el guardián del simpático personaje del pantallazo.

DÉJÁ VU

DESARROLLADOR: ICOM SIMULATIONS



■ Esta aventura point-and-click te pone en la piel de un detective desmemoriado; destaca por su sólida historia, el empleo del pensamiento lateral y por cómo aborda la degradación del pensamiento.

JUEGOS DESTACADOS

TURBO ESPRIT

DESARROLLADOR: DURRELL SOFTWARE

■ Podríamos decir que es un prototivo seminal de *Grand Theft Auto*, y ciertamente el juego de Durrell Software permite conducir libremente atrapando criminales por cuatro enormes ciudades.

PENALTY 000200 SCORE 000000
SOUTH VIEW

OUT RUN

DESARROLLADOR: SEGA AM2

■ Un viaje por Europa inspiró a Yu Suzuki, el cual creó un título que demostró cómo circular contrarreloj por hermosos parajes escuchando deliciosas melodías era tan emocionante como competir contra otros.

THE LEGEND OF ZELDA

DESARROLLADOR: NINTENDO R&D4

■ Diseñado desde el amor de Shigeru Miyamoto por la exploración, la primera aventura de Link para Famicom/NES influyó en posteriores juegos de la serie y en tantos RPG de acción que llegaron después.

STARFLIGHT

DESARROLLADOR: BINARY SYSTEMS

■ El épico título de Binary Systems desplegó absorbentes mecánicas estilo sandbox, mezclando tiroteos uno contra uno y recolecciones diplomáticas de materiales sobre un fascinante trasfondo cultural alienígena.

MANEUVER
STARMAP
RAISE SHIELD
ARM WEAPON
COMBAT
BRIDGE

METROID

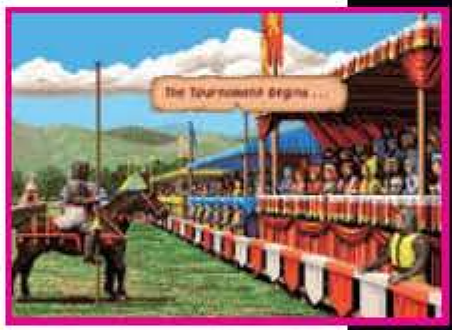
DESARROLLADOR: NINTENDO R&D1

■ Si bien *The Sacred Armour Of Antiriad* presentó mecánicas parecidas y se centraba en la exploración, el juego de Nintendo fue tomado como modelo por tantos títulos similares que surgieron a continuación.

DEFENDER OF THE CROWN

DESARROLLADOR: CINEMAWARE

■ También se puso a la venta para ordenadores de 8 bits, pero como lanzamiento de 16 bits marcó la diferencia con respecto a sistemas menos potentes.



BUBBLE BOBBLE

DESARROLLADOR: TAITO

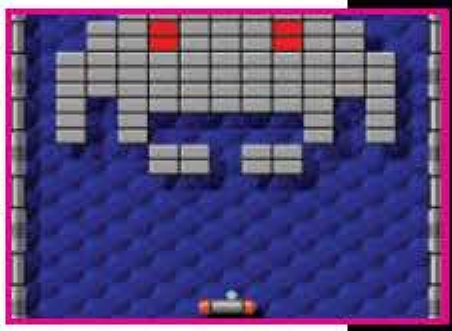
■ Hubo títulos monísimos antes de *Bubble Bobble*, pero no tan divertidos ni encantadores. Su tema musical, secretos y modo para dos jugadores conformaron un éxito con secuela en 1987: *Rainbow Islands*.

1UP 15060
HIGH SCORE 72940
2UP 27100

ARKANOID

DESARROLLADOR: TAITO

■ Gracias a sus llamativas construcciones con ladrillos, cansinos enemigos y variadísimos potenciadores, *Arkanoid* de Taito revitalizó un género considerado muerto desde *Super Breakout*.



» [NES] *Castlevania* fue un gran título entre muchos lanzados con ambientación terrorífica.

» [Arcade] El monopatín hizo destacar a *Wonder Boy* entre tantos juegos de plataformas.

1986

Un año en el cual las consolas japonesas domésticas lo dieron todo. Konami llevó su saga *Goemon* del salón recreativo hasta Famicom, y *Dragon Quest* de Enix dibujó la plantilla para los RPG nipones futuros. Nintendo centró sus esfuerzos en alimentar Famicom Disk System con *The Legend Of Zelda* como título estrella del citado añadido hardware. Algo más tarde y aquel mismo año se diseñaron juegos de plataformas con estructuras mecánicas más intrincadas: los aportes de *Metroid* al género son innegables, y lo mismo podría aplicarse a *Castlevania*. Para no dejarse comer terreno, Master System recibió vehículos, tiendas y las batallas únicas a piedra-papel-tijera de *Alex Kidd In Miracle World*.

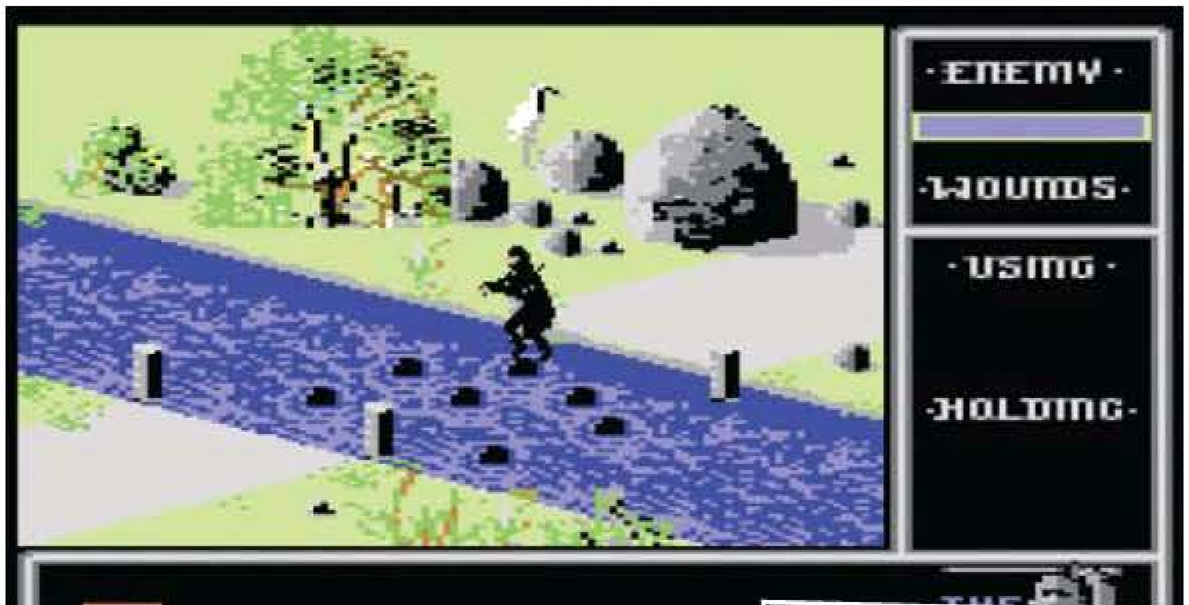
Los plataformas también tuvieron un buen año en territorio arcade. *Bubble Bobble* y *Wonder Boy* hicieron brillar el salón recreativo con su refulgente colorido, y *Rolling Thunder* de Namco planteó un esquema combinando saltos y disparos que sería imitadísimo más adelante. Otros juegos se distinguieron por la aplicación de diferentes argucias técnicas como la cabinet giratoria de *WEC Le Mans 24*, el monitor ultrapanorámico del matamarcianos *Darius* creado por Taito o el joystick que giraba para apuntar en la dirección deseada del *Ikari Warriors* de SNK.

Al no poder hacer uso de tales trucos hardware, los títulos para ordenador debían tirar de imaginación e inventiva con tal de destacarse: *Alter Ego* y su simulación social implicaba tomar decisiones realmente vitales, *The Sentinel* recibió merecidísimos elogios para su autor Geoff Crammond como creador de mecánicas inéditas, *Quazatron* adaptó *Paradroid* con cuanto hacía especial y único al Spectrum, *Spindizzy* fluyó en un sinfín de emociones isométricas y *Jack The Nipper* fomentó la rebeldía infantil de un modo tan asombroso que sorprende no haya sido recuperado para juegos modernos.

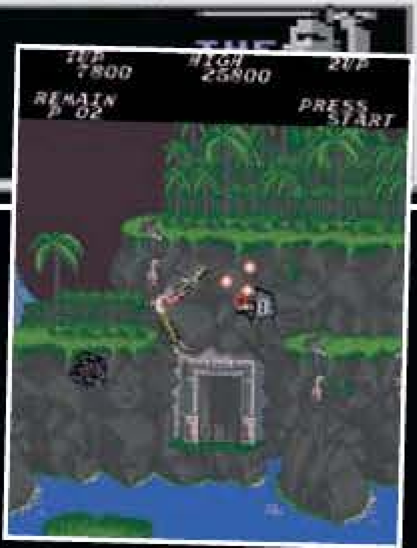
Lo más tradicional funcionó fenomenal. *Leaderboard* fue el mejor simulador de golf hasta la fecha, *Shanghai* ofreció a miles de jugadores disfrutar del solitario mahjong, y *Cobra* convirtió una normalita película de Sylvester Stallone en un desenfadado título pletórico de humor y acción. Y las mecánicas estratégicas de *Defender Of The Crown* pusieron de relieve la potencia del Amiga a golpe de gráficos extraordinarios; las máquinas de 16 bits, la revolución, era un hecho lúdico palpable e innegable.

PAUL OWENS SOBRE LAS CONVERSIONES DE RECREATIVA

■ "Realizar conversiones de recreativa resultaba ventajoso por varios motivos; el principal, que los usuarios ya conocían el juego. Podíamos instalar el arcade en la oficina y, como no podíamos convertir todo el juego a 8 bits (por falta de memoria y tiempo), al menos sí seleccionar y adaptar sus mejores elementos. La conversión de los gráficos a 8 bits siempre suponía un problema, pero a menudo contábamos con la ayuda de quienes crearon el título original, e incluso poder descargar todo el apartado visual desde la propia placa".



» [C64] Su fantástico aspecto e impecables mecánicas llevaron a *The Last Ninja* al éxito.



» [Arcade] *Contra* llevó a otro nivel la mecánica clásica de correr y disparar por fases en desplazamiento lateral.

1987

El hardware existente llevaba tiempo en el mercado, así que tocaba sacarle partido. Con resultados brillantes, en algunos casos: *The Last Ninja* fue al mismo tiempo hermoso y expansivo, *Driller* ofrecía 3D resultón en el entorno doméstico, y Archer Maclean se las arregló para incluir un tercer luchador en *IK+*. Los deportes extremos irrumpieron con *Skate Or Die* y *California Games* como principales representantes de estas alocadas disciplinas deportivas, y los lanzamientos de gama económica continuaron teniendo pleno sentido; ahí estaban *Feud* y *Dizzy* para corroborarlo.

Con respecto a NES, ya arrastraba cuatro años técnicos a sus grises espaldas, pero acababa de desembarcar en costas británicas; la máquina de Nintendo se benefició de su asociación con la estrella *Mike Tyson's Punch-Out!!*, y de tener en catálogo el *Mega Man* de Capcom. En Japón, *Final Fantasy* llegó para quedarse con el mercado de los RPG inspirado por *Dragon Quest*. La Master System aún era joven y con versiones de *Out Run* y *After Burner*, más el RPG de ciencia ficción *Phantasy Star* y la *Metroid*esca aventura *Zillion*, se convirtió en plataforma de preferencia para muchos usuarios.

Los desarrolladores de recreativas tuvieron que buscarse las castañas mecánicas y/o tecnológicas. Konami añadió cambios de perspectiva al juego cooperativo de *Contra*, y Atari Games enfrentamientos armados a la fórmula de las carreras automovilísticas para crear *RoadBlasters*. Capcom nos dejó sentir la furia de los puños y patadas en los combates de *Street Fighter* mediante botones sensibles a la presión, y Namco propuso a los operadores de los salones conectar cabinets gemelas en *Final Lap* para celebrar reñidas carreras hasta para ocho jugadores. Y Sega se hizo un '*Rolling Thunder* con ninjas' en *Shinobi*, un compañero de juegos menos llamativo (aunque exitoso) que *After Burner* o *Thunder Blade*.

Maniac Mansion, *Leisure Suit Larry*, *Police Quest*, *Space Quest II* y *Shadowgate* fueron los nombres con los que fue conocida la aventura aquel año, terreno hasta ese momento reservado a las 16 bits: el presente y el futuro del videojuego por aquel entonces.

PHILIP OLIVER SOBRE LOS JUEGOS BARATOS

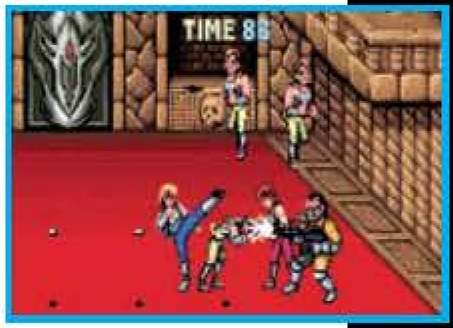
"Crear juegos baratos en 1987 fue divertido, ya que habíamos desarrollado un proceso muy ágil para elaborarlos, y realmente dominábamos la creación de títulos para Spectrum y Amstrad. Nos impusimos la tarea de desarrollar cada juego en un mes, recuperando código de juegos anteriores y reescribiéndolo para ofrecer a los usuarios algo nuevo y original. *Dizzy* se creó partiendo de *Ghost Hunters* (nuestro primer juego para Spectrum, lanzado algunos meses antes), añadiendo puzles nacidos desde nuestro amor por las aventuras de texto en un entorno de fantasía dibu".

JUEGOS DESTACADOS

DOUBLE DRAGON

DESARROLLADOR: TECHNOS JAPAN

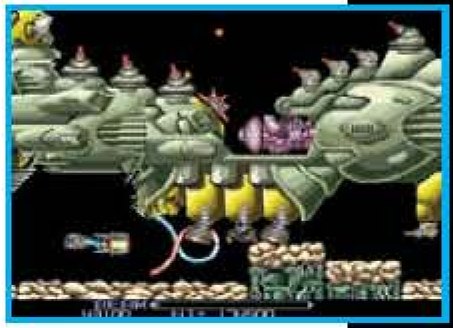
Yoshihisa Kishimoto utilizó su experiencia en la serie *Kunio-kun* para evolucionar el género 'Yo contra el barrio' mediante combates más dinámicos, armamento variado y acción frenética para dos jugadores.



R-TYPE

DESARROLLADOR: IREM

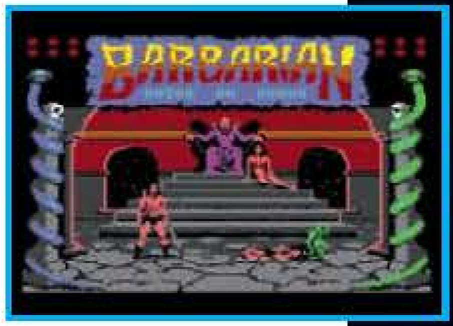
Famoso por su icónico sistema de disparo 'cargable', jefes memorables, elevado nivel de dificultad y aspecto biomecánico, Irem logró hacernos sentir nuevas emociones con en esencia un matamarcianos clásico.



BARBARIAN

DESARROLLADOR: PALACE SOFTWARE

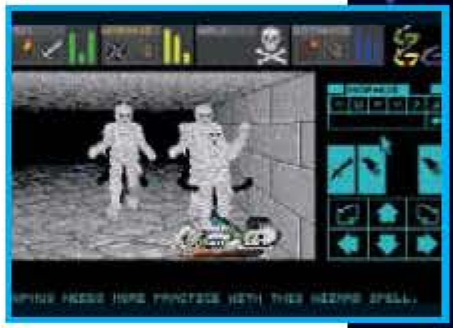
Recordamos ante todo 'esa' portada, pero sus mecánicas de combates con espada y las brutales decapitaciones demostraron que los juegos de lucha para ordenador podían ser tan buenos como los de recreativa.



DUNGEON MASTER

DESARROLLADOR: FTL GAMES

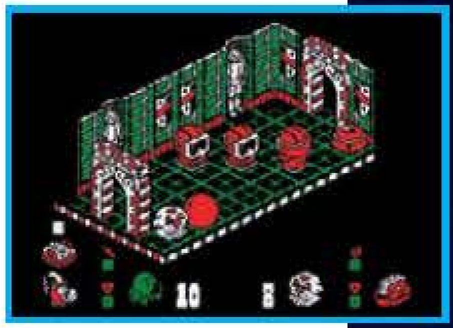
Poder manipular el entorno, sus horripilantes monstruos e inteligente diseño de mazmorras y el combate en tiempo real fueron las características que FTL Games sumó para conseguir revolucionar los RPG.



HEAD OVER HEELS

DESARROLLADOR: JON RITMAN

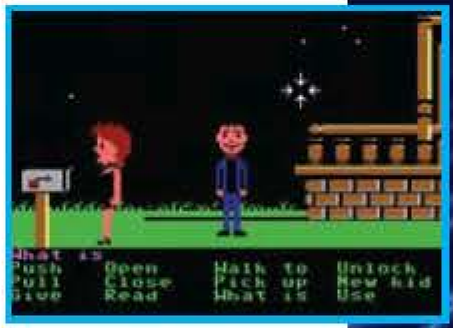
Los delirantes gráficos de Bernie Drummond es cuanto le hacía falta al juegazo ideado por Jon Ritman para ofrecer novedosas y emocionantes mecánicas isométricas por explorar.



MANIAC MANSION

DESARROLLADOR: LUCASFILM GAMES

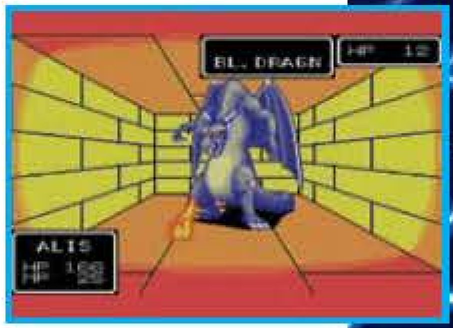
No fue la primera aventura gráfica, aunque *Maniac Mansion* perfeccionó la fórmula del género de modo magistral: añadiendo y compatibilizando el humor con el propósito de contar grandes historias.



PHANTASY STAR

DESARROLLADOR: SEGA R&D2

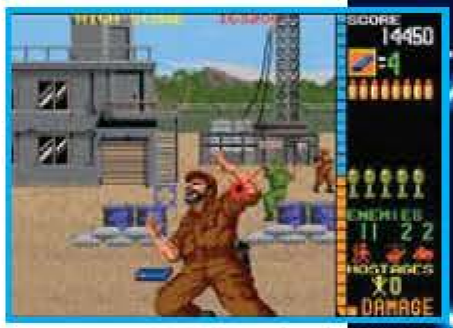
Mientras otros juegos de rol se ensimismaban argumentalmente en universos de fantasía, el título de Sega despuntó con personajes atractivos y mundos más allá de las estrellas.



OPERATION WOLF

DESARROLLADOR: TAITO

Taito se inspiró en las películas de Schwarzenegger para conseguir que el jugador ejecutara aún más soldados que Arnie en la pantalla, y además empuñando la réplica de una Uzi. Misión cumplida.



JUEGOS DESTACADOS

ROBOCOP

DESARROLLADOR: OCEAN SOFTWARE

Puede que *Platoon* conformara la base para los enfoques multijugador de Ocean con sus adaptaciones cinematográficas, pero *RoboCop* la perfeccionó con una conversión de película que arrasó en ventas .

JOHN MADDEN FOOTBALL

DESARROLLADOR: ELECTRONIC ARTS

Aunque carecía de licencias oficiales, el título de EA incluyó prácticamente todas las características del popular deporte y sentó los fundamentos para el sinfín de secuelas que posteriormente generaría.

40
30
20
40
30
20

SUPER MARIO BROS 3

DESARROLLADOR: NINTENDO R&D4

La tercera aventura de Mario para NES trajo cambios monumentales con respecto a lo que los jugadores esperaban debía ser un juego de plataformas, y puso de manifiesto que Nintendo se estaba volviendo intocable dentro del género.

DRAGON QUEST III

DESARROLLADOR: CHUNSOFT

Destaca por la flexibilidad de sus clases de personajes, pero este exitoso RPG es ante todo recordado en Japón por la cantidad de niños que se ausentaron del colegio para adquirirlo el día del lanzamiento.

COMMAND
▸TALK
SPELL
STATUS
ITEM
SEARCH
EQUIP
YES
NO

Did you obtain the Thief's Key?

CHASE HQ

DESARROLLADOR: TAITO

Este juego de carreras a gran velocidad de Taito imponía un límite de tiempo extremadamente ajustado, centrándose más en que eliminaras agresivamente y lo más rápido posible a los delincuentes que huían.

SCORE
SPEED
SIGHTING OF TARGET VEHICLE

EXILE

DESARROLLADOR: PETER IRVIN/JEREMY SMITH

Construyó un mundo en apariencia vivo y perceptible como tal, aunque también fue conocido por su gravedad difícil de dominar y estructura similar a *Metroid*.

WASTELAND

DESARROLLADOR: INTERPLAY PRODUCTIONS

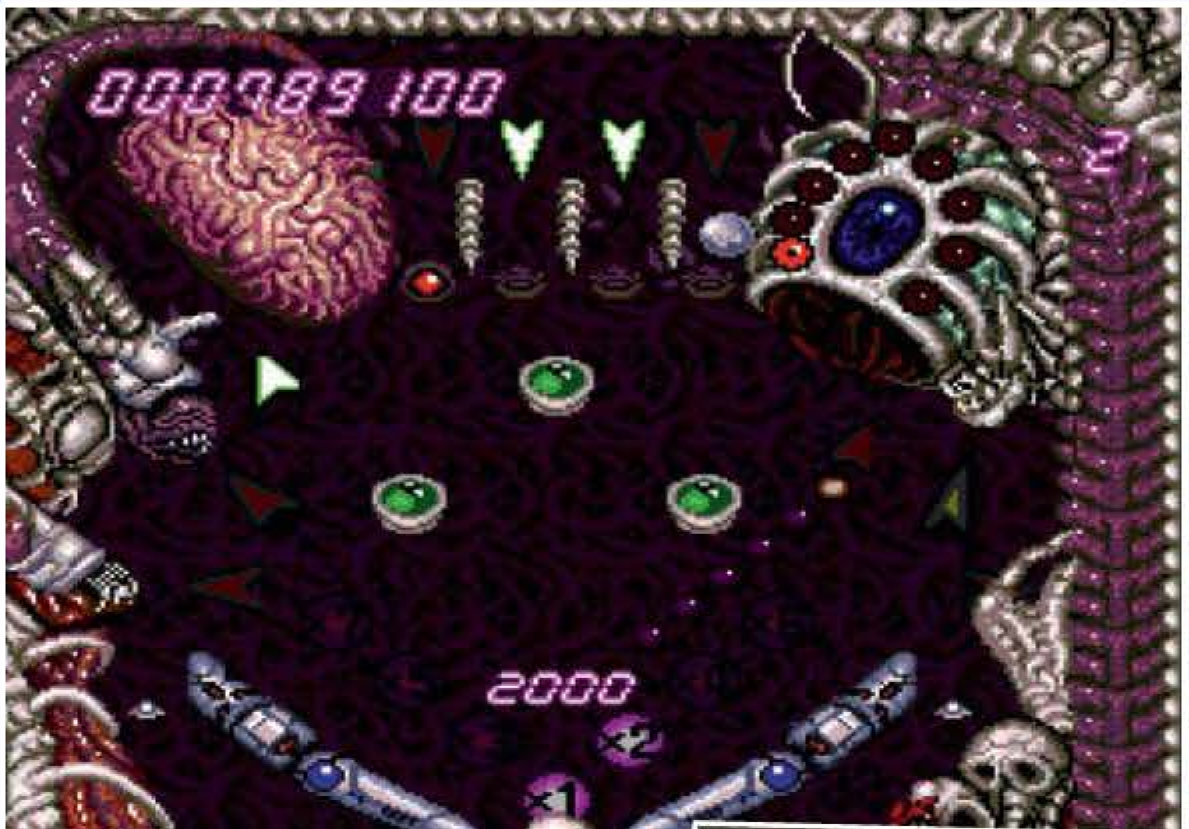
El escenario postapocalíptico de *Wasteland*, la capacidad para engancharte de su guion y sus entregados PNJs generó un legado lúdico innegable que heredaron títulos posteriores, incluida una serie llamada *Fallout*.

There once was a door here, but...
The squeak of many rats echo hollowly in this empty room.

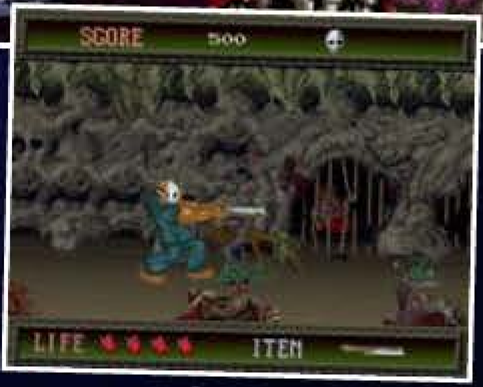
MEGA MAN II

DESARROLLADOR: CAPCOM

La secuela del bombazo de Capcom mejoró al original con diseños de niveles más desafiantes, armas memorables y jefazos temibles. Lógico pues que se convirtiera en el juego más exitoso de la serie.



» [PC Engine] Bueno: nueva consola. Malo: ¿cerebros y tripas en un juego de pinball? Qué asco.



» [Arcade] ¡Golpeas las cosas y salpicas la pared! Ya, también un asco.

1988

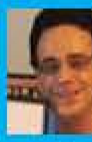
Las autoridades morales no tardaron en hacer acto de presencia cuando vieron ciertos juegos que aparecieron en los salones recreativos de 1988. *Splatterhouse* de Namco fue un Yo contra el… cementerio, erigido como carta amorosa al cine terrorífico ochentero, mientras que *NARC* optó por exagerar el canon fílmico policial, justificando el derramamiento de sangre mediante el hecho de que los enemigos traficaban con drogas. Y hablando de crimen y criminales, *RoboCop* fue un exitazo tanto en los salones recreativos como en el hogar gracias respectivamente a Data East y Ocean Software.

Efectivamente, era difícil evitar estos temas. El gore estaba muy presente en la epopeya ciberpunk de culto *Snatcher*, título japonés que indudablemente es el mejor y más famoso trabajo de Hideo Kojima en aquella década. De vuelta a Reino Unido, si no estabas haciendo la guerra en el excelente *Platoon* de Ocean, te encontrabas apalizando matones callejeros en *Target: Renegade*. Afortunadamente *MicroProse Soccer* se mantuvo alejado de la violencia en los estadios y ofreció una visión sensata y realista del fútbol, aunque *Speedball* llegó para equilibrar la balanza aportando metal y porrazos a su particular visión de lo que los deportes debían ser.

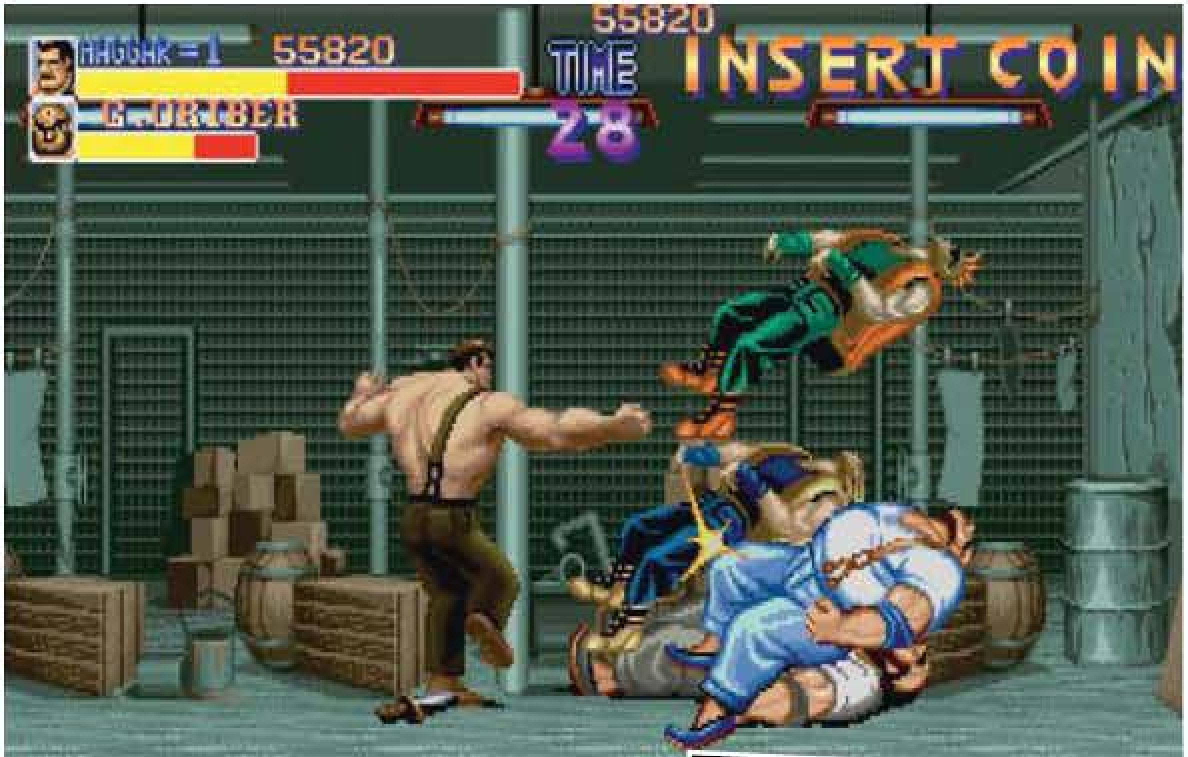
La postura de Nintendo con respecto a la violencia estaba tan clara que no permitió ni gota de sangre en la versión para NES de *Ninja Gaiden*, en contraste con la acción cruda del juego para recreativa (llamado *Shadow Warriors*). Mientras tanto, *Armalyte* y *Power Strike* para Master System mostraron la muerte de un modo más etéreo, alivio indudable para los progenitores de todo el mundo.

1988 fue el año en que los importadores europeos hicieron el agosto ante el interés suscitado en medios por las nuevas superconsolas japonesas. PC Engine tuvo conversiones increíbles de *R-Type* y *Space Harrier*, además del estremecedor juego de pinball *Alien Crush* o el plataformas *The Legendary Axe*. Y Sega lanzó Mega Drive acompañada por una secuela de *Space Harrier* que lucía tremenda pinta.

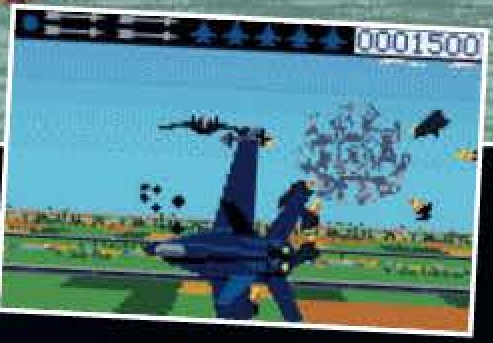
TONY TAKOUSHI SOBRE LOS JUEGOS DE IMPORTACIÓN



"Con la llegada de Sega Master System y las consolas de 8 bits, me quedé con ganas de más. Consulté revistas japonesas, ¡y vi que había otro mundo de máquinas y juegos ahí fuera, lo cual me emocionó muchísimo! Devoré aquellas publicaciones e incluso hice algunas llamadas para saber más cosas. La respuesta en *CVG* fue asombrosa: me pidieron que ampliara la sección a dos páginas, así que me lancé a la caza de más 'oro'… los resultados hablaron por sí solos, ya que la sección Mean Machines reventó de popularidad".



» [Arcade] Las peleas cruentas estaban de moda en el mundo de las máquinas recreativas.



» [Atari Lynx] *Blue Lightning* mostró la impresionante destreza gráfica del nuevo hardware portátil de Atari.

1989

Si te molaban los beat 'em up a finales de los ochenta, los recreativos eran el cielo. La temática daba igual; argumento fantástico más espectaculares ataques mágicos, *Golden Axe*. Acción dibu para cuatro jugadores, *Teenage Mutant Ninja Turtles*. Y combate urbano 'tradicional', *Final Fight*. Había algo para todos los gustos. Por otra parte, la acción acrobática de *Strider* o los títulos de conducción *Super Monaco GP* y *Hard Drivin'* provocaban miradas de asombro a sus muebles en los salones arcade.

Los juegos estratégicos como *North & South*, *SimCity* y *Populous* eran tendencia en los ordenadores domésticos, al igual que los disparos de *Battle Squadron* o *Xenon 2: Megablast*. Las aventuras gráficas tuvieron representación fulgurante con *Indiana Jones And The Last Crusade* y *The Colonel's Bequest*. Titulazos como *Shadow Of The Beast* o *It Came From The Desert* aprovecharon increíblemente el hardware del Amiga, mientras que *Myth: History In The Making* y *Stunt Car Racer* viajaron allende muchos formatos. *Prince Of Persia* aterrizó aquel año, pero solo en Apple II; otras plataformas tuvieron que esperar.

Si estabas pendiente de lo que sucedía al otro lado del mundo, sabrías qué tecnología llegaría en los noventa; pronto aterrizarían los juegos portátiles, y de la mejor manera... con Atari Lynx presumiendo del título de combate aéreo *Blue Lightning* y de una macanuda conversión de *California Games*. La Game Boy de Nintendo también mostró sus primeros juegos. *Pinball: Revenge Of The Gator*, *The Final Fantasy Legend*, el icónico *Super Mario Land* y el *Tetris* que la acompañó en pack de lanzamiento.

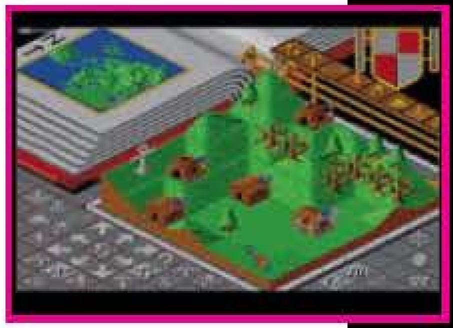
Super Hang-On, *Truxton* y *Golden Axe* convencieron a muchos de que debían importar Mega Drive, la 16 bits de Sega. PC Engine ofreció juegos únicos como *Bonk's Adventure*, *Military Madness* y el RPG de acción *Neutopia*. Sin embargo, aquel año el software en HuCard pasó a segundo plano frente al almacenado en CD-ROM. Una conversión exacta de *Wonder Boy III: Monster Lair* y el juego de rol *Ys Book I & II* brillaron con sus cinemáticas, actuaciones vocales y sonido portentoso. Una tentadora visión de lo que apuntaba sería la tecnología en la próxima década; pero esa es una historia que ya contaremos en otra ocasión. ✱

JIM BAGLEY SOBRE GAME BOY

"Creo que la Game Boy se hizo tan popular porque las pilas le duraban más que a la competencia, la Game Gear, y desde luego mucho más que a su otra competidora, la Lynx. Además, el juego que venía con ella, *Tetris*, era enormemente adictivo; desde el punto de vista del desarrollador era un gran sistema, como un Speccy monocromo pero con sprites por hardware. Escribí *Defender* para Game Boy, un título cuyo rápido scroll provocaba que la pantalla se viera muy borrosa. Pero era una buena máquina para programar".

JUEGOS DESTACADOS

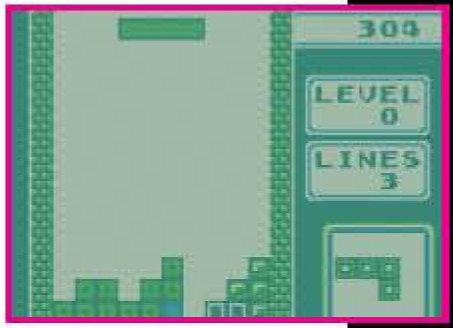
POPULOUS



DESARROLLADOR: BULLFROG PRODUCTIONS

Jugar a ser Dios, una idea que Bullfrog llevó a término con maestría inventando de paso un género nuevo. Utilizando la manipulación o la intervención divina, dirigir tus seguidores a la victoria siempre resulta satisfactorio.

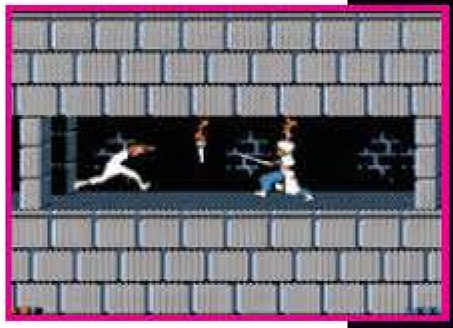
TETRIS



DESARROLLADOR: NINTENDO R&D1

Tetris existía mucho antes de que apareciera su versión para Game Boy, pero fue esta la que vendió millones de copias, aquella que convirtió el fabuloso rompecabezas de Alexey Pajitnov en una marca universalmente reconocible.

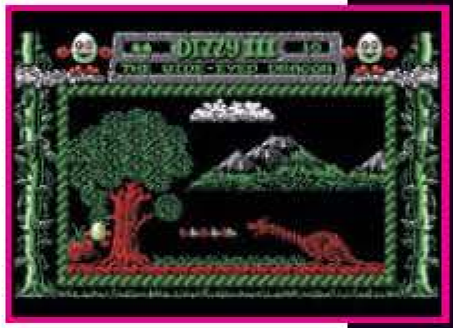
PRINCE OF PERSIA



DESARROLLADOR: JORDAN MECHNER

Basándose en lo que aprendió diseñando *Karateka*, Jordan Mechner fusionó para *Prince of Persia* lucha con espadas, narración y acción plataformera rematando todo ello con una animación rotoscópica fabulosa.

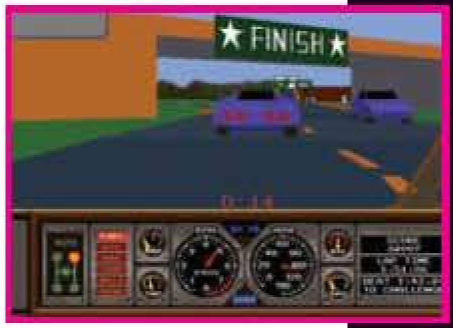
FANTASY WORLD DIZZY



DESARROLLADOR: THE OLIVER TWINS

A finales de los ochenta, los juegos económicos vendían fenomenal, y entre estos Dizzy era un absoluto superventas. La tercera aventura por él protagonizada es indudablemente la mejor de todas ellas.

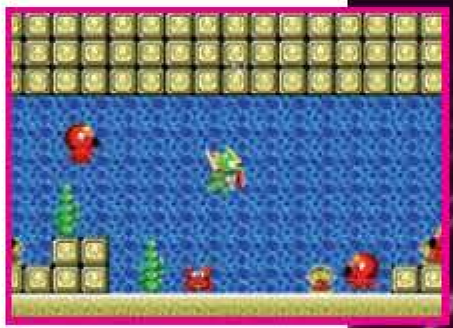
HARD DRIVIN'



DESARROLLADOR: ATARI GAMES

Winning Run de Namco fue el primer título de conducción en presentar los polígonos como herramienta de creación y plasmado visual, pero con el juego de Atari además puedes saltar y hacer giros locos.

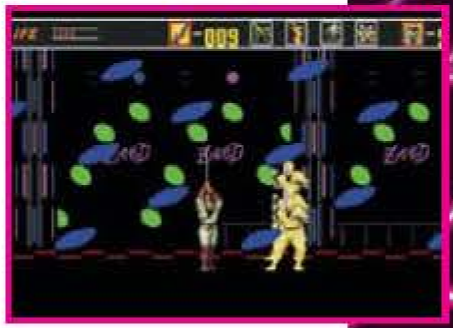
WONDER BOY III: THE DRAGON'S TRAP



DESARROLLADOR: WESTONE

Muy *Metroid* a efectos mecánicos, ciertamente; pero cambiar de forma animal para poder avanzar hizo que el divertidísimo título de Westone adquiriera desenfadada personalidad propia.

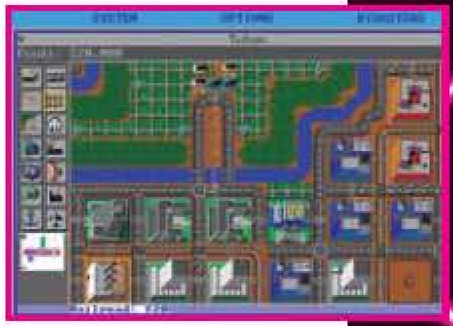
THE REVENGE OF SHINOBI



DESARROLLADOR: SEGA R&D2

Una atractiva muestra de lo que podía hacer la nueva generación de consolas mediante sus gráficos estilo recreativa y épicos combates contra jefes finales.

SIMCITY



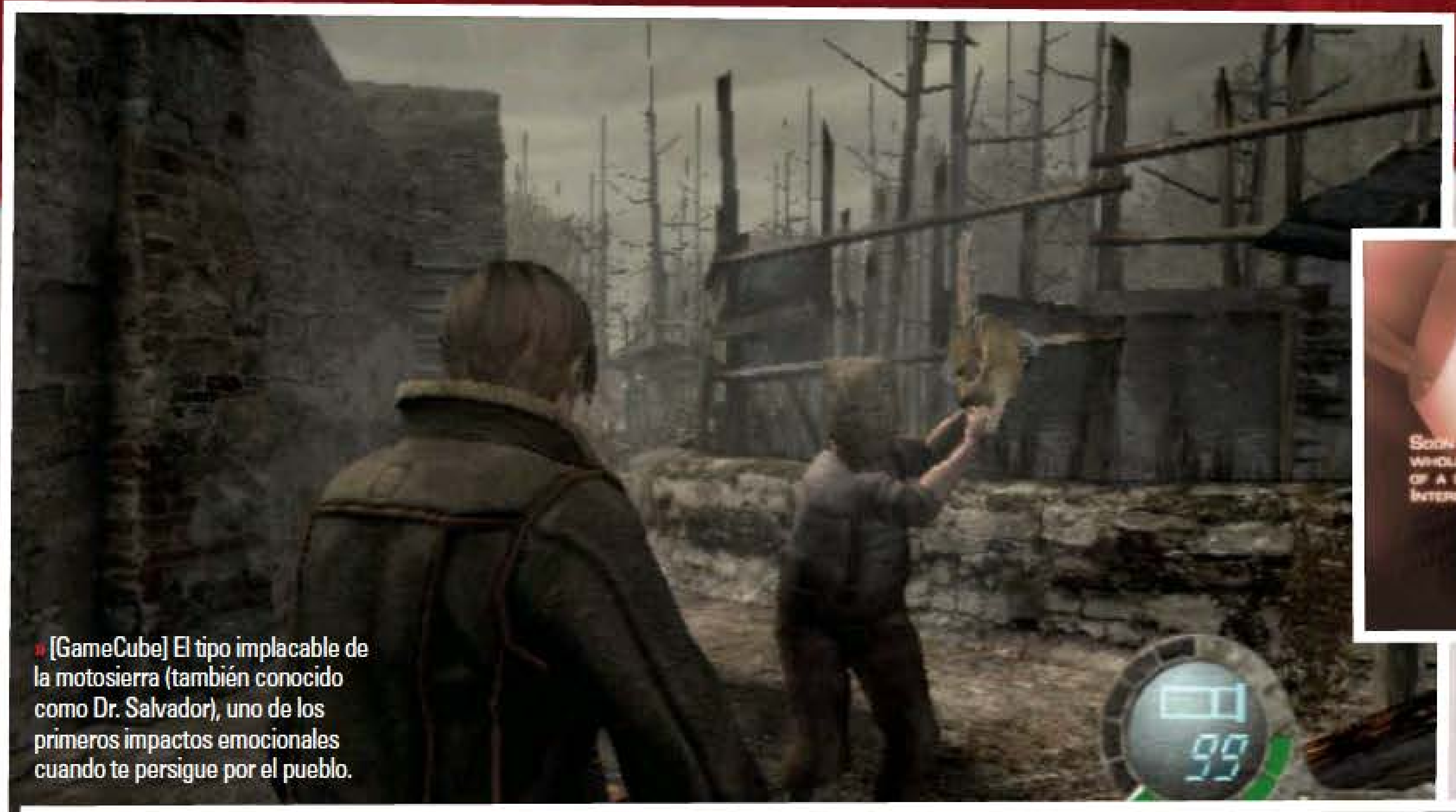
DESARROLLADOR: MAXIS

El legendario juego de construcción ciudadana creado por Will Wright revolucionó el género y recibió infinitos elogios, lo que determinó que Maxis desarrollara todo tipo de simuladores cuyo nombre empezaba por 'Sim'.

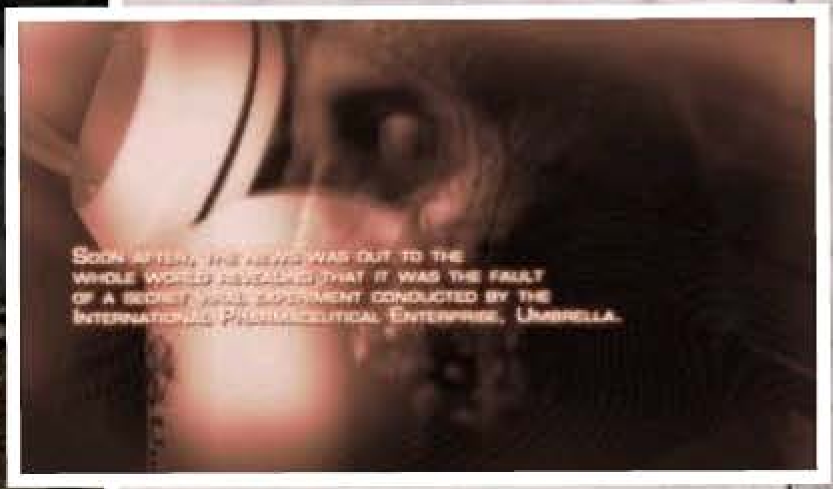
EL IMPACTO DE RESIDENT EVIL 4

AUNQUE LOS TRES PRIMEROS JUEGOS DE LA SAGA RESIDENT EVIL FUERON ACLAMADOS POR LA CRÍTICA Y TRAJERON CONSIGO UN BUEN PUÑADO DE CELEBRADAS INNOVACIONES, SUS MECÁNICAS BÁSICAS FUERON LAS MISMAS HASTA PRINCIPIOS DE SIGLO. PERO LA LLEGADA DEL NUEVO MILENIO TRAJO A LA SERIE UN CAMBIO SIGNIFICATIVO QUE LA REDEFINIÓ PARA SIEMPRE.

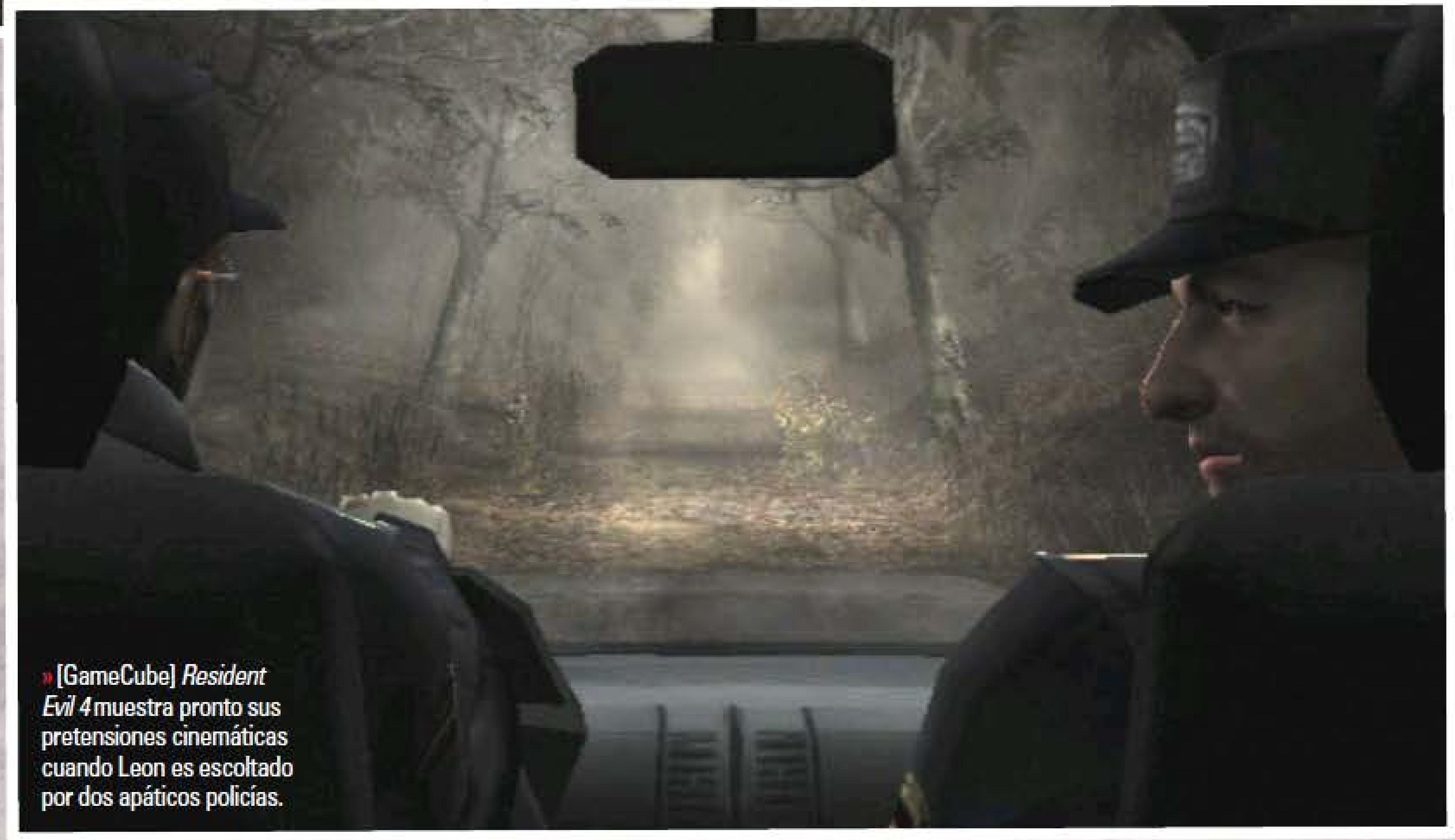
TEXTO DE GRAEME MASON



» [GameCube] El tipo implacable de la motosierra (también conocido como Dr. Salvador), uno de los primeros impactos emocionales cuando te persigue por el pueblo.


SOON AFTER, THE NEWS WAS OUT TO THE
WHOLE WORLD REVEALING THAT IT WAS THE FAULT
OF A SECRET VIRAL EXPERIMENT CONDUCTED BY THE
INTERNATIONAL PHARMACEUTICAL ENTERPRISE, UMBRELLA.

» [GameCube] La intro recapitula hechos acontecidos en títulos anteriores.



» [GameCube] *Resident Evil 4* muestra pronto sus pretensiones cinemáticas cuando Leon es escoltado por dos apáticos policías.

Seas o no fan de la serie *Resident Evil*, es indudable que la franquicia ayudó a redefinir los videojuegos a mediados de los noventa y llevó la PlayStation de Sony hacia un público más maduro. Sus opresivos escenarios, lo limitado de la munición, una corporación misteriosa implicada en el argumento, los puzles como recurso mecánico y por supuesto, esos tambaleantes cadáveres no muertos, contribuyó enormemente al exitoso renacer del género survival horror. En 1996, además, no nos parecía importante su control tipo ‘tanque’ y la sobredosis de animaciones de puertas; aquella era una experiencia aterradora como ninguna otra. “¡Recuerdo haberme chocado contra un montón de paredes!”, recuerda divertido Alex Moore, diseñador del brutal survival horror en RV de Firesprite *The Persistence*. “El control y la cámara se adaptaron al título, trayendo consigo un nivel de habilidad a dominar por el jugador”.

> "EL CONTROL Y LA CÁMARA SE ADAPTARON AL TÍTULO, TRAYENDO CONSIGO UN NIVEL DE HABILIDAD A DOMINAR POR EL JUGADOR"
>
> **ALEX MOORE**

Aunque conservaba el esquema de control y los fondos prerrenderizados, *Resident Evil 3: Nemesis* incluyó detalles concretos que apuntaron hacia una nueva dirección. El recorrer acobardado los estrechos pasillos del original en gran medida desapareció, igual que la extensa caminata por el mapa para encontrar un objeto concreto. En lugar de esto nos topamos con el mutante Nemesis acechando a Jill Valentine acompañado de una orientación dinámica innegable hacia la acción. En el año 2000, con *Resident Evil – Code: Veronica* llegando a Sega Dreamcast en el año 2000, Capcom decidió publicar un remake del título original en Nintendo GameCube lo cual abrió el camino hacia un nuevo comienzo. “*Resident Evil* se ha ganado su lugar en la historia de los videojuegos”, afirma Alex Aniel, autor de *Itchy, Tasty: La Historia No Oficial De Resident Evil*, “pero fue superado por el legendario remake para GameCube”.

Sin embargo, tanto este como *Resident Evil Zero* no vendieron tan bien como Capcom esperaba, ya que ser exclusivos para la consola de Nintendo fue un duro hándicap frente al increíble éxito que estaba resultando ser PlayStation 2. Según Alex Aniel cuenta en *Itchy, Tasty*, “es posible que de todos modos hubiera sucedido lo mismo, aunque en menor medida, en PlayStation 2. Cuando se lanzó *Resident Evil Zero* ya se debatía sobre la validez mecánica de la fórmula *Resident Evil*, la cual no había evolucionado ▶

ALEX MOORE

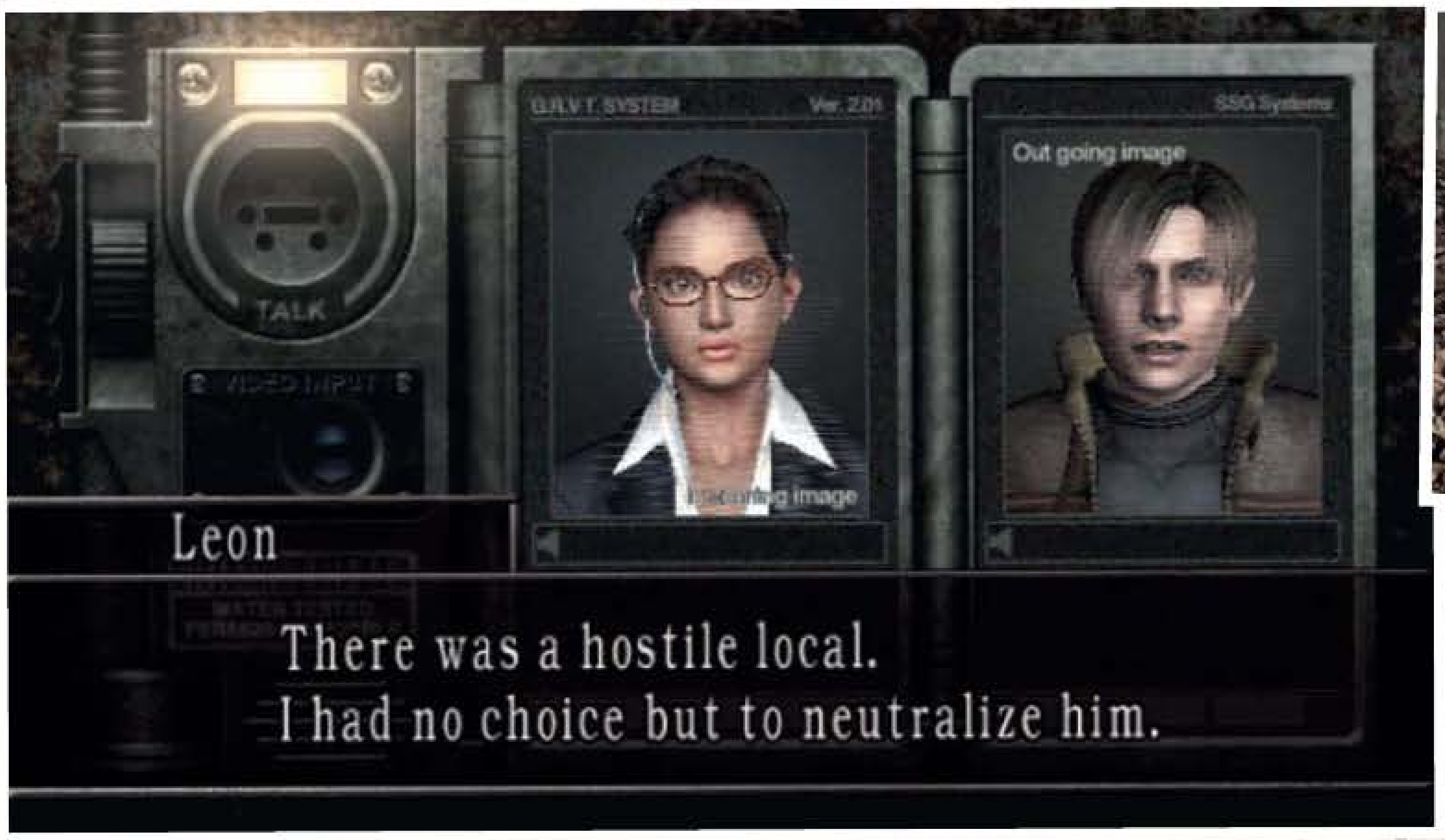
» *The Persistence* de Firesprite toma características de *Resident Evil 4* y Alex fue su diseñador principal.

ALEX ANIEL

» El autor de *Itchy, Tasty: La Historia No Oficial De Resident Evil* es un gran fan de *Resident Evil 4*.

CHUCK BEAVER

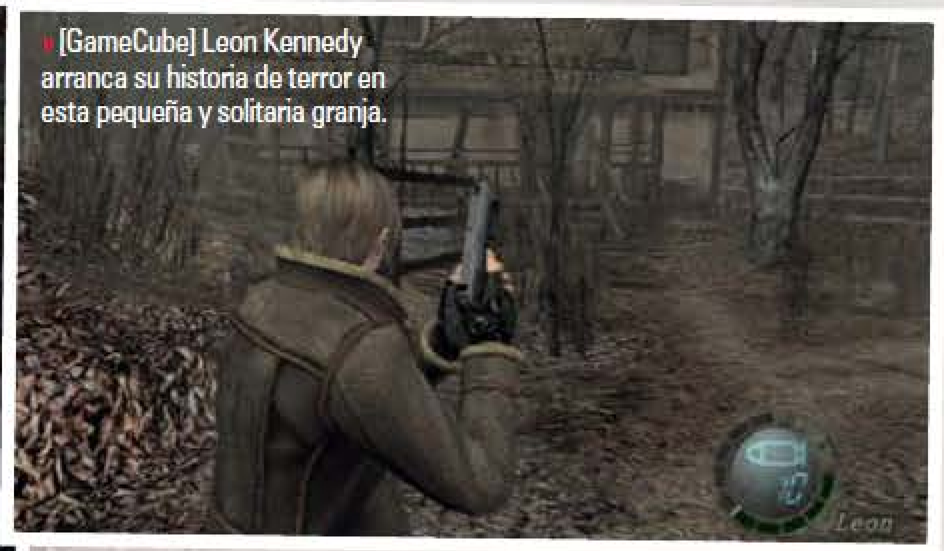
» Los parecidos entre *Dead Space* y *Resident Evil 4* no son mera coincidencia, como explica Chuck Beaver.



Leon

There was a hostile local.
I had no choice but to neutralize him.

» [GameCube] Leon mantiene el contacto con su base mediante esta radio de alta tecnología, hasta que Ramón Salazar y Osmund Saddler la piratean.



» [GameCube] Leon Kennedy arranca su historia de terror en esta pequeña y solitaria granja.

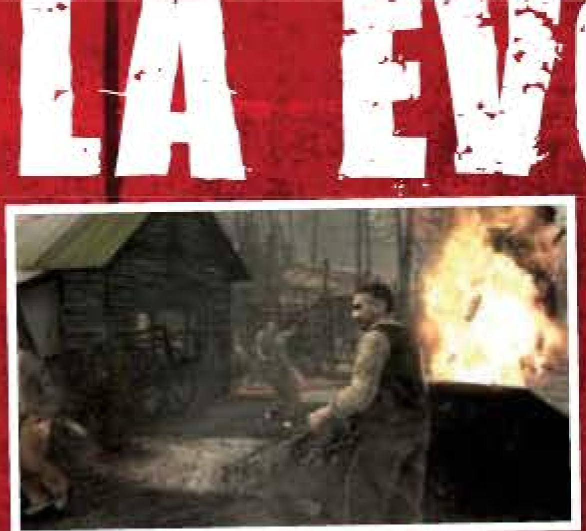
▶ prácticamente desde 1996". Con *Grand Theft Auto*, *Halo* y *Devil May Cry* de Capcom cambiando a su modo el panorama lúdico, la serie *Resident Evil* empezaba a parecer anticuada. De hecho, *Devil May Cry* había nacido como *Resident Evil 4* antes de que Capcom lo redirigiera al considerar que el juego se había alejado demasiado de las directrices *Resident Evil*.

En su nuevo punto de partida en 2001, *Resident Evil 4* formó parte de The Capcom Five o Los Cinco de Capcom: un quinteto de títulos anunciados para GameCube el 14 de noviembre de 2002. Sin dejarse arredrar por las pocas ventas del remake y *Zero*, el plan era lanzar estos juegos exclusivamente para la máquina de Nintendo. Ya los ochenta segundos del tráiler de *Resident Evil 4* dejaban muy claro que este título sería bastante diferente de los anteriores; los mechones flotantes de un joven Leon Kennedy se sitúan en el centro de la pantalla mientras camina por pasillos oscuros y dinámicos, acechado por una etérea aunque oscura presencia. Los cambios de escenario y la cámara que se sitúa diligente tras Leon denotan un direccionamiento novedoso para la saga. Con algunos fallos técnicos y problemas relacionados con la historia (un tráiler de 2003 muestra a Leon encontrando a una figura aterradora armada con un garfio. Desechado todo esto por las limitaciones hardware de GameCube, la versión (prácticamente) final de *Resident Evil 4* estaba preparada para sorprender al mundo en 2004.

El escenario, el evento Gamer's Day de Capcom en Las Vegas del 28 de enero. Los dos tráileres anteriores de *Resident Evil 4* habían revelado los nuevos derroteros tomados por el juego, dejando claro su alineamiento con los mecanismos del cine de terror a la antigua usanza por los cuales la serie se había hecho famosa. Sin embargo, todas las expectativas cambiaron cuando Capcom mostró su último tráiler y una demo jugable.

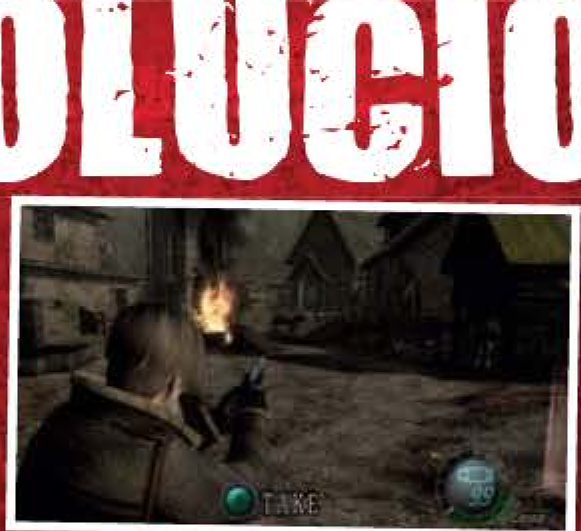
Se trataba, indudablemente, de algo totalmente diferente para tratarse de un survival horror. Leon Kennedy, el otrora agente de policía de Raccoon, ahora forma parte de un grupo de trabajo gubernamental encargado de combatir y eliminar las iniciativas producidas por la maligna corporación Umbrella. El tráiler de 2004 cuenta que Leon es enviado a España para investigar el secuestro de la hija del presidente, Ashley Graham, y le muestra caminando cauteloso por una tenebrosa zona rural, con el arma preparada por si surgen problemas. Un relámpago ilumina el entorno, un sucio pueblo donde arranca la versión final del juego. Los lugareños amenazan a Leon mientras los subtítulos relatan "los nuevos ángulos de cámara te llevarán directamente a la acción". Cuanto acontece se presenta con fluir cinematográfico: Leon salta desde una ventana, sobre unas vallas. Aparecen

LA EVOLUCIÓN DE



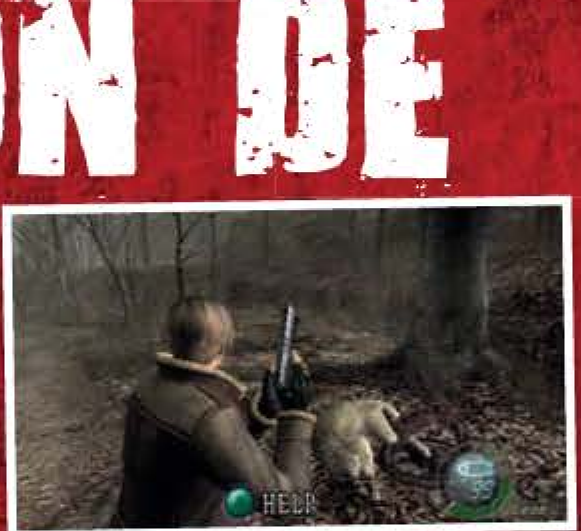
¡NO DEJÉIS QUE SE ESCAPE!

Aunque hubo quienes lamentaron perder las mecánicas pausadas y el lento caminar de *Resident Evil*, la nueva acción trepidante con enemigos que atacan constantemente de *Resident Evil 4* se constituyó como parte fundamental de su estatus legendario.



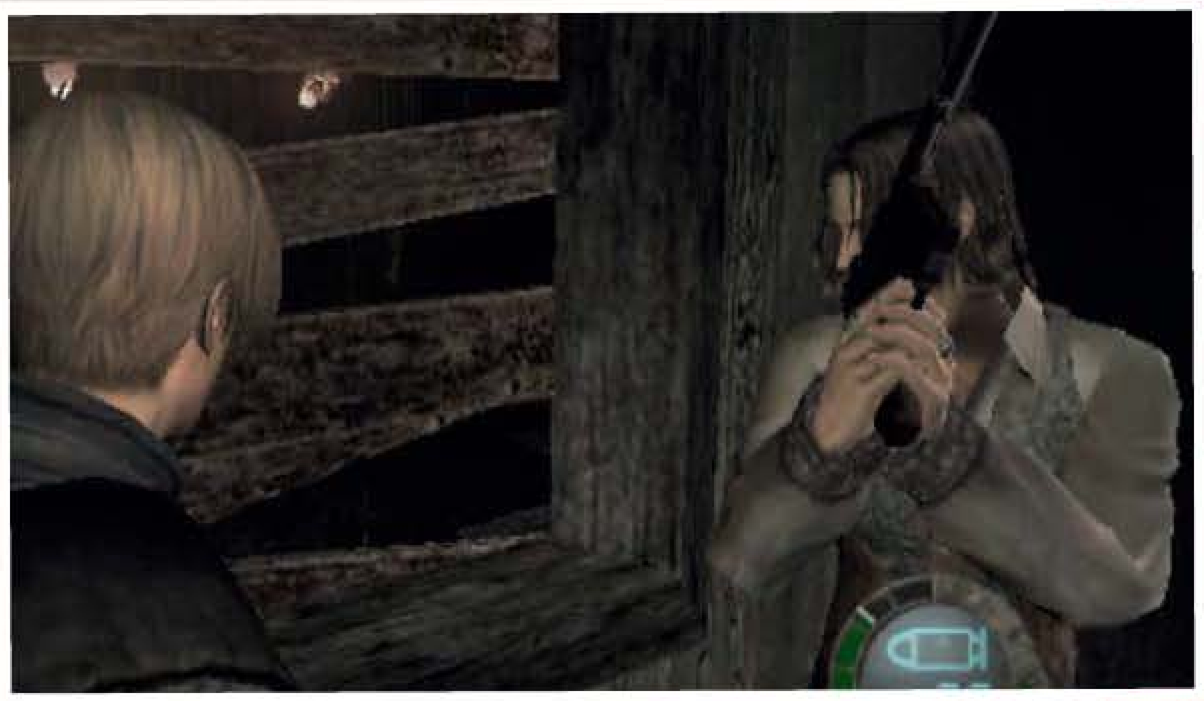
DETRÁS DE TI, IMBÉSIL

Resulta sorprendente que la perspectiva con la cámara sobre el hombro no se popularizara antes de *Resident Evil 4*. Conseguir una visión más clara del entorno y una mayor inmersión revolucionó los juegos en tercera persona más que ninguna otra cosa de la serie.



CEREBROS, CEREBROS

Ya en *Resident Evil 3* se incluyó la toma de decisiones críticas, pero *Resident Evil 4* plantea constantemente al jugador este tipo de difíciles e importantes cuestiones: liberar al perro de la trampa, tomar el camino fácil o difícil, esconder a Ahsley o mantenerla cerca...

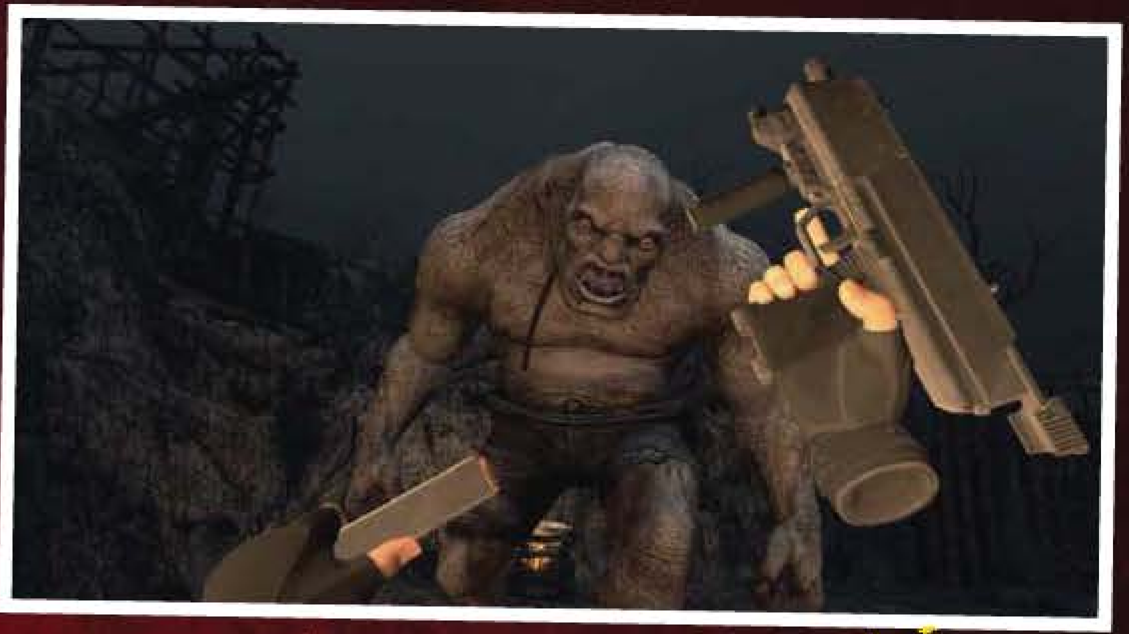


» [GameCube] Leon y un antiguo biólogo de Los Iluminados, Luis, se preparan para defenderse de un ataque del Ganado.

monstruos enormes que acechan al héroe mientras este, optimista, dispara su pistola. La cámara se sitúa tras Leon en todo momento, encuadrando sus movimientos mientras sus enemigos, ya no lentos zombis, esquivan y atacan. El tráiler anuncia que será "una historia infernalmente intensa".

Resident Evil 4 conformaba la mitad de una doble portada del número correspondiente a marzo de 2004, de la publicación *Game Informer*. El titular gritaba "La impactante nueva cara del survival horror". "[Cuando] saltó la noticia en *Game Informer*, me quedé anonadado, por no decir otra cosa", recuerda Alex Aniel. "[Era] un giro completo de 180 grados a una fórmula que llevaba una década funcionando. Sabíamos que *Resident Evil 4* sería algo distinto y fresco pero esperábamos lo fuera en un contexto de terror, no de acción". Adiós al castillo encantado, las alucinaciones, los zombis y el ominoso humo negro de los tráileres anteriores. En lugar de eso, los enemigos más humanos hasta la fecha persiguen a Leon: rústicos aldeanos armados con horcas, hoces y cuchillos, y sus voces... un gutural acento hispano con tono hostil. Igual de sorprendente fue el anuncio de Capcom a principios de noviembre de 2004. "Es como si la gente ▶

> "SABÍAMOS QUE RESIDENT EVIL 4 SERÍA ALGO DISTINTO Y FRESCO PERO ESPERÁBAMOS LO FUERA EN UN CONTEXTO DE TERROR, NO DE ACCIÓN"
> **ALEX ANIEL**



LA NUEVA CARA DEL TERROR

RESI 4 CON MAQUILLAJE DE REALIDAD VIRTUAL

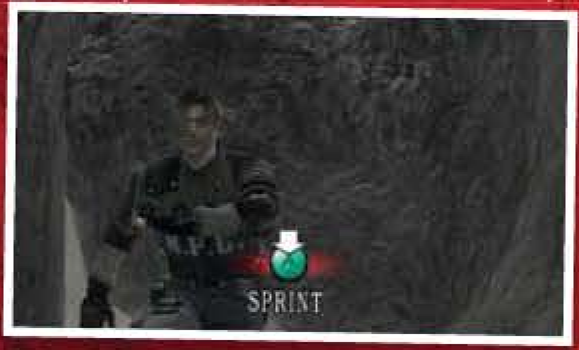
Si aún necesitas más pruebas de la brillantez que atesora *Resident Evil 4*, plantéate gozarlo en Realidad Virtual. Con una perspectiva en primera persona totalmente nueva y desarrollado en exclusiva para Oculus Quest 2, *Resi 4 VR* es fabulosamente divertido y te vuela la cabeza con su fantástica adaptación de los escenarios del original al nuevo punto de vista, consiguiendo trascender esos entornos míticos gracias a la profunda inmersión ofrecida por la RV.

Estar rodeado de aldeanos al mismo tiempo que te persigue el Dr. Salvador es aún más aterrador cuando literalmente ves a tus enemigos alrededor, mientras la escala añadida que ofrece la Realidad Virtual hace que muchos encuentros con jefes se conviertan en aventuras auténticamente transformadoras. Y no pienses que se trata de una versión recortada del juego, ya que Armature Studio tan solo ha eliminado la aventura accesoria de Ada junto a alguna conversación y vivencia problemática con Ashley. Armature incluso ha añadido Los Mercenarios como actualización gratuita, así que aún queda entretenimiento una vez terminas la misión principal.

Aunque como es lógico realiza concesiones mecánicas aisladas para adaptarse a la perspectiva en primera persona, el respeto y atención al detalle puesta por Armature con tal de resultar fiel al original consiguen que *Resident Evil 4 VR* sea un triunfo total que ningún fan de la serie debería perderse.

RESIDENT EVIL 4

POCAS FRANQUICIAS CONSOLIDADAS HAN EXPERIMENTADO UN CAMBIO TAN SIGNIFICATIVO COMO RESIDENT EVIL 4

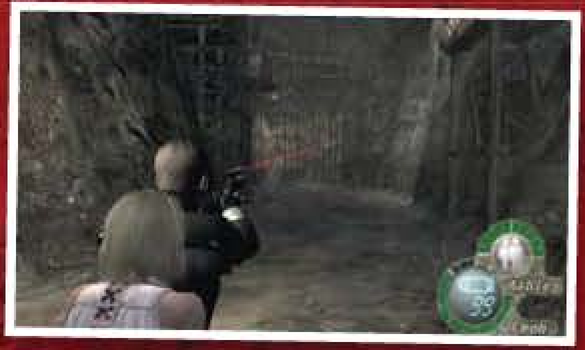


YA ES HORA DE ASPLASTAR

■ Los QTE, un imprescindible de las mecánicas lúdicas noventeras, siguen polarizando a los jugadores a día de hoy. *Resident Evil 4* los utiliza para involucrarnos aún más en secuencias cinemáticas y en muchos casos se reducen a machacar botones mientras en pantalla suceden cosas.

PERO NO PUEDES ESCONDIR

■ Desde la primera edificación por la que Leon salta acrobáticamente a través de la ventana del primer piso, *Resident Evil 4* ofrece escenarios con los que interactuar de manera emocionante, bien empujando escaleras repletas de enemigos, saltando desde el tejado o derribando puertas.



OS VOY A ROMPER A PEDAZOS

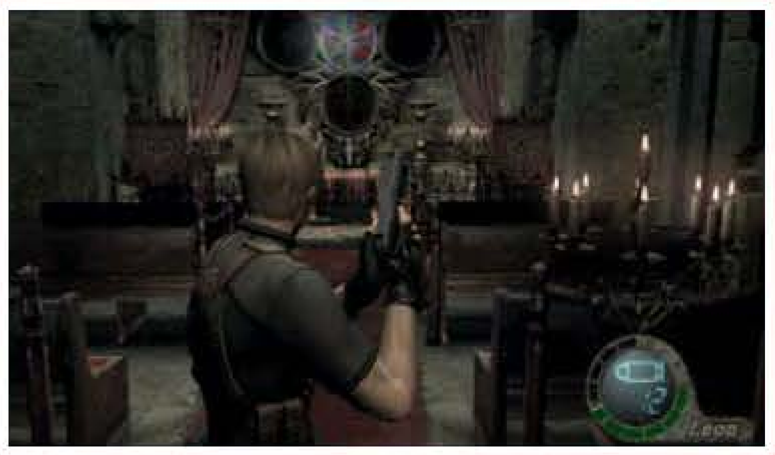
■ Por fin libre de la cámara fija y la mecánica de disparo imprecisa de los títulos originales, *Resident Evil 4* pone en manos del jugador un arma con mira láser mediante la cual sabe dónde impactará su proyectil... igual que sucede en tantos pegatiros en tercera persona hoy día.

¡MÍRALO, ESTÁ HERIDO!

■ Y si tenemos puntería precisa, apuntemos a partes concretas de nuestros enemigos. Los disparos a la cabeza infligen más daño, mientras el impacto de un proyectil en la pierna de un Ganado hará que salte de dolor. Otros juegos hicieron esto, pero *Resident Evil 4* de forma gloriosa.

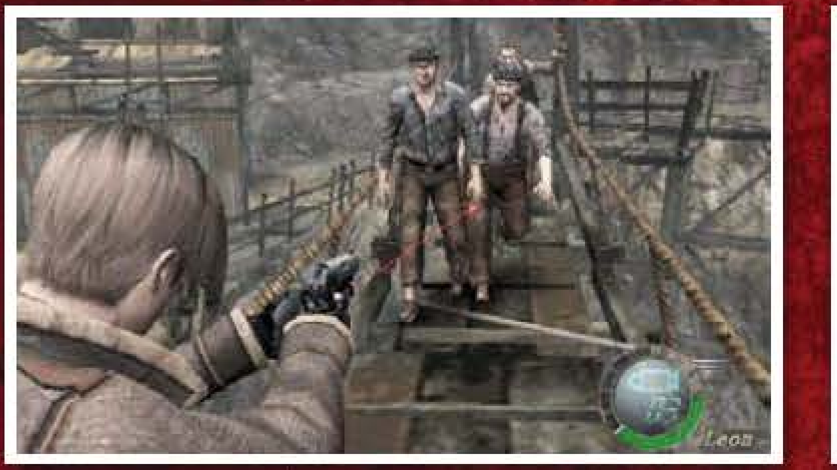
¡UN FORASTERO!

RETRO GAMER ECHA UN TEMEROSO VISTAZO A LAS VERSIONES DE RESIDENT EVIL 4



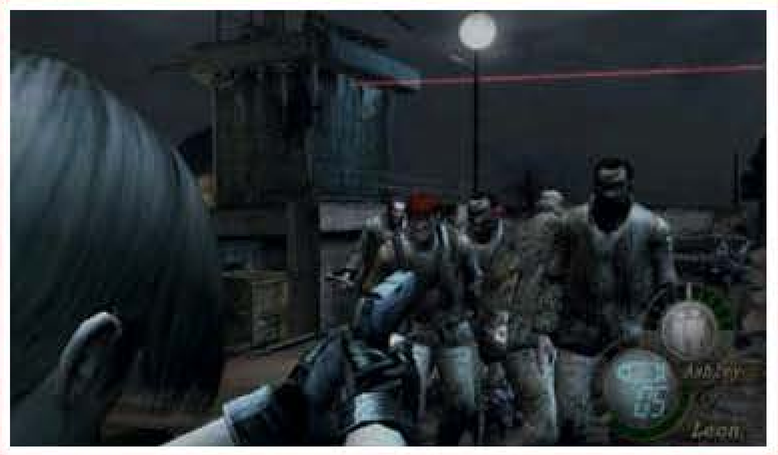
GAMECUBE

■ Con millón y medio de unidades vendidas del juego, lo cual eclipsa con creces a las conseguidas por *Zero y* el remake de *Resident Evil* lanzado en 2002, *Resident Evil 4* es uno de los títulos desarrollados por terceros más importantes de GameCube. Además puso la consola al límite técnico y consiguió paliar la fama de Nintendo como fabricante de juegos 'para niños'.



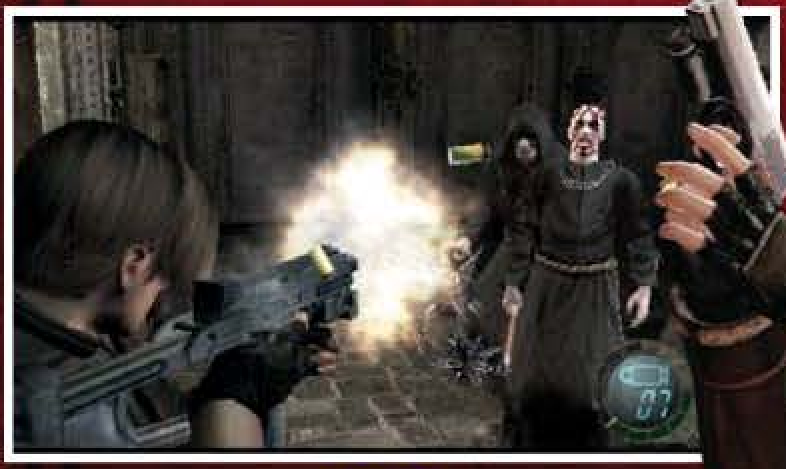
PLAYSTATION 2

■ Al igual que sucedió con el original de GameCube meses antes, Capcom llevó la consola de Sony hasta su techo técnico, haciendo algunos pequeños sacrificios para conseguir una tasa de imágenes por segundo bastante decente. Además incluyó 'Separate Ways', una misión ampliada con la misteriosa Ada Wong. ¡Y sin cambiar de disco!



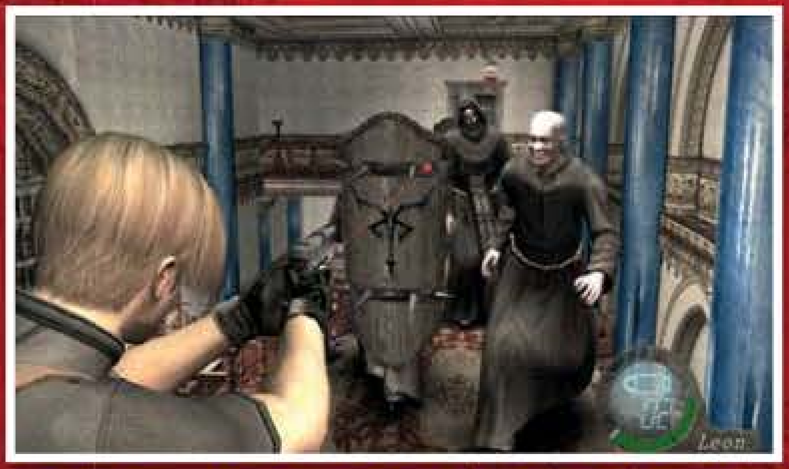
PC

■ Lanzada -acompañada de disculpas- dos años después de que se pusiera a la venta el original para GameCube, la versión PC de *Resident Evil 4* al menos incluye todos los extras del juego para PlayStation 2. También habría que destacar un nuevo nivel de dificultad Fácil y soporte para pantalla panorámica. Ubisoft lo publicó fuera de las fronteras niponas.



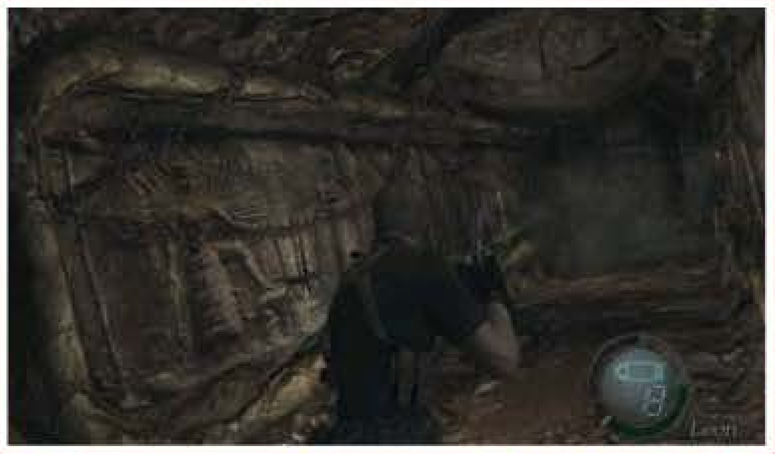
WII

■ Capcom adaptó su exitoso juego a Wii en 2007, añadiéndole la posibilidad de apuntar con el mando y un ataque con el cuchillo de Leon, mejorando así notablemente el sistema de control del original. Esta versión incluye los extras del título para PlayStation 2 y muchos fans piensan que es la versión definitiva del clásico desarrollado por Capcom.



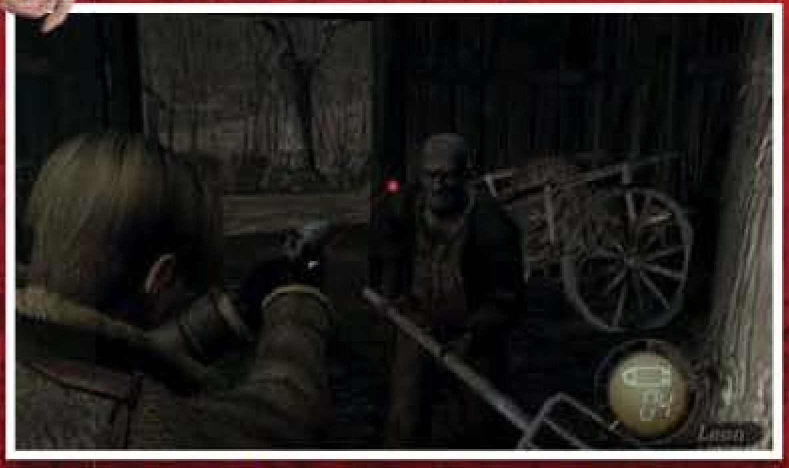
XBOX 360/PLAYSTATION 3

■ El cambio de década trajo una nueva versión de *Resident Evil 4*, en esta ocasión remasterizada en HD para PC y consolas de séptima generación. Aunque el paso a la alta definición suaviza con buen resultado el aspecto visual de *Resident Evil 4*, no trae nada nuevo más allá de los extras de la versión Wii y unos escuetos doce logros que conseguir.



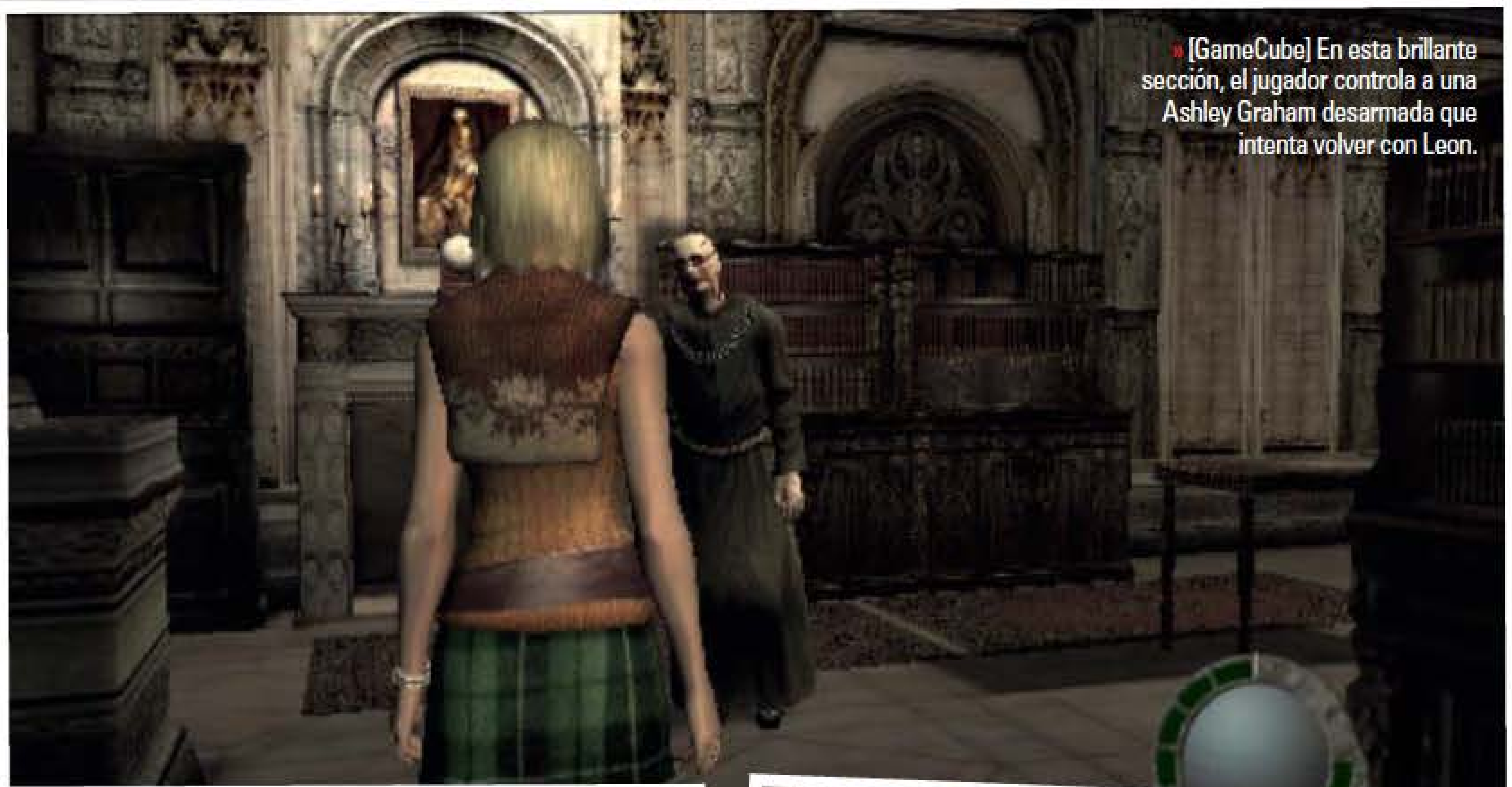
XBOX ONE/PLAYSTATION 4

■ El insaciable apetito por *Resident Evil* continuó en Xbox One y PS4, avivado ante la expectación generada por el lanzamiento de la séptima entrega de la serie. Incluye todas las brillantes mecánicas que han hecho grande al juego, por supuesto, pero decepciona en términos de mejora auténtica del mismo aunque discurra veloz a 60 fps y 1080p.

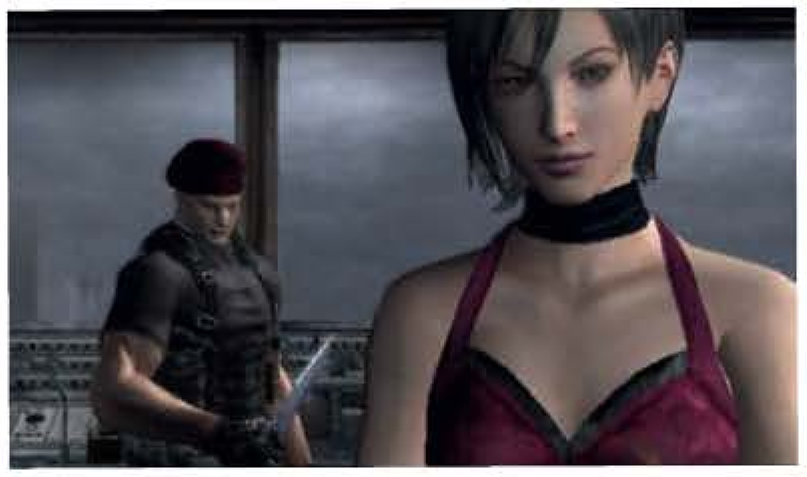


NINTENDO SWITCH

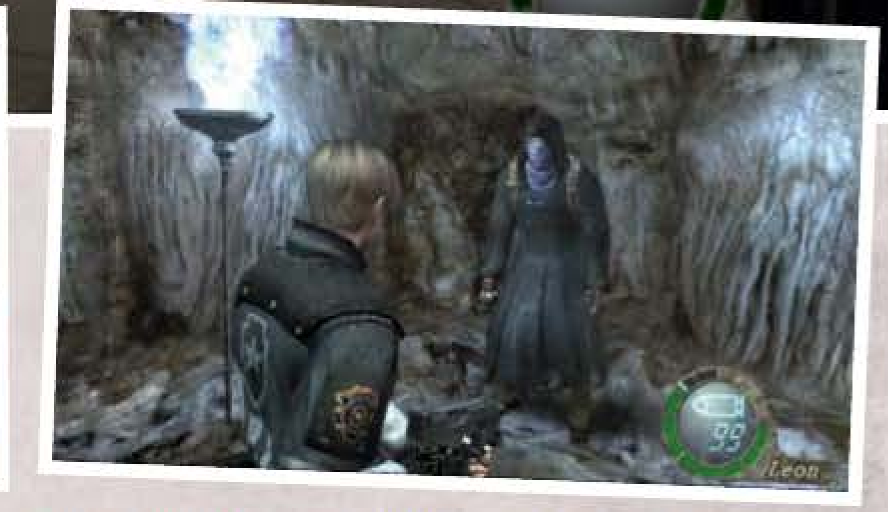
■ El control por movimiento del juego para Wii no está presente en la versión Switch y, una vez más, esta actualización de *Resident Evil 4* parece una oportunidad perdida por más que el uso del mando clásico de GameCube sea un acierto. Siempre es genial disfrutar de este titulazo en cualquier parte, gracias a las posibilidades portátiles de la híbrida de Nintendo.



» [GameCube] En esta brillante sección, el jugador controla a una Ashley Graham desarmada que intenta volver con Leon.



» [GameCube] La misteriosa Ada Wong pega la hebra con el übermercenario Jack Krauser.



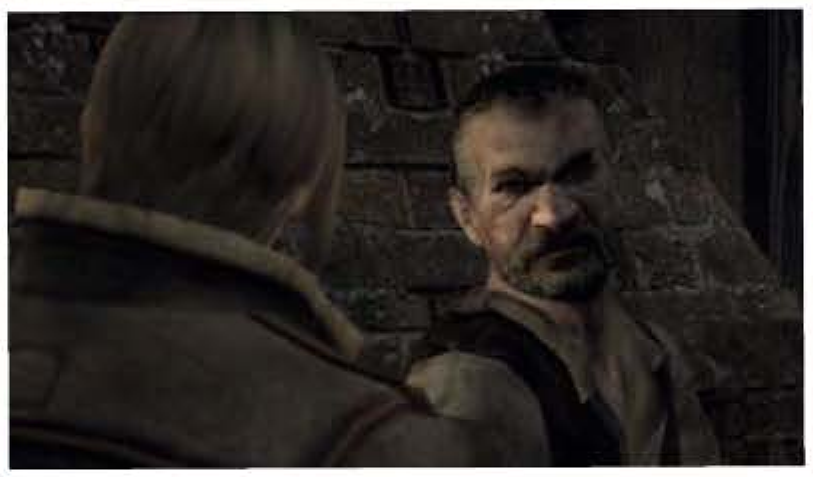
» [GameCube] El Buhonero es un nuevo personaje que Leon encuentra en *Resi 4*... en los lugares más insólitos.

de Capcom estuviera de broma", opinaba IGN, "cuando insistían una y otra vez con que *Resident Evil 4* seguiría siendo exclusivo de Nintendo GameCube". Pero la presión de los fans y, al parecer, de los accionistas, provocaron su efecto: *Resident Evil 4* llegaría a la PlayStation 2 de Sony, aunque meses más tarde de su lanzamiento en GameCube. El juego se convirtió en un rotundo éxito en la consola de Nintendo, vendiendo más de millón y medio de unidades, pero la versión para PlayStation 2 permitió que toda una nueva legión de fans disfrutaran del juego que comenzaba en aquel ya famoso pueblo.

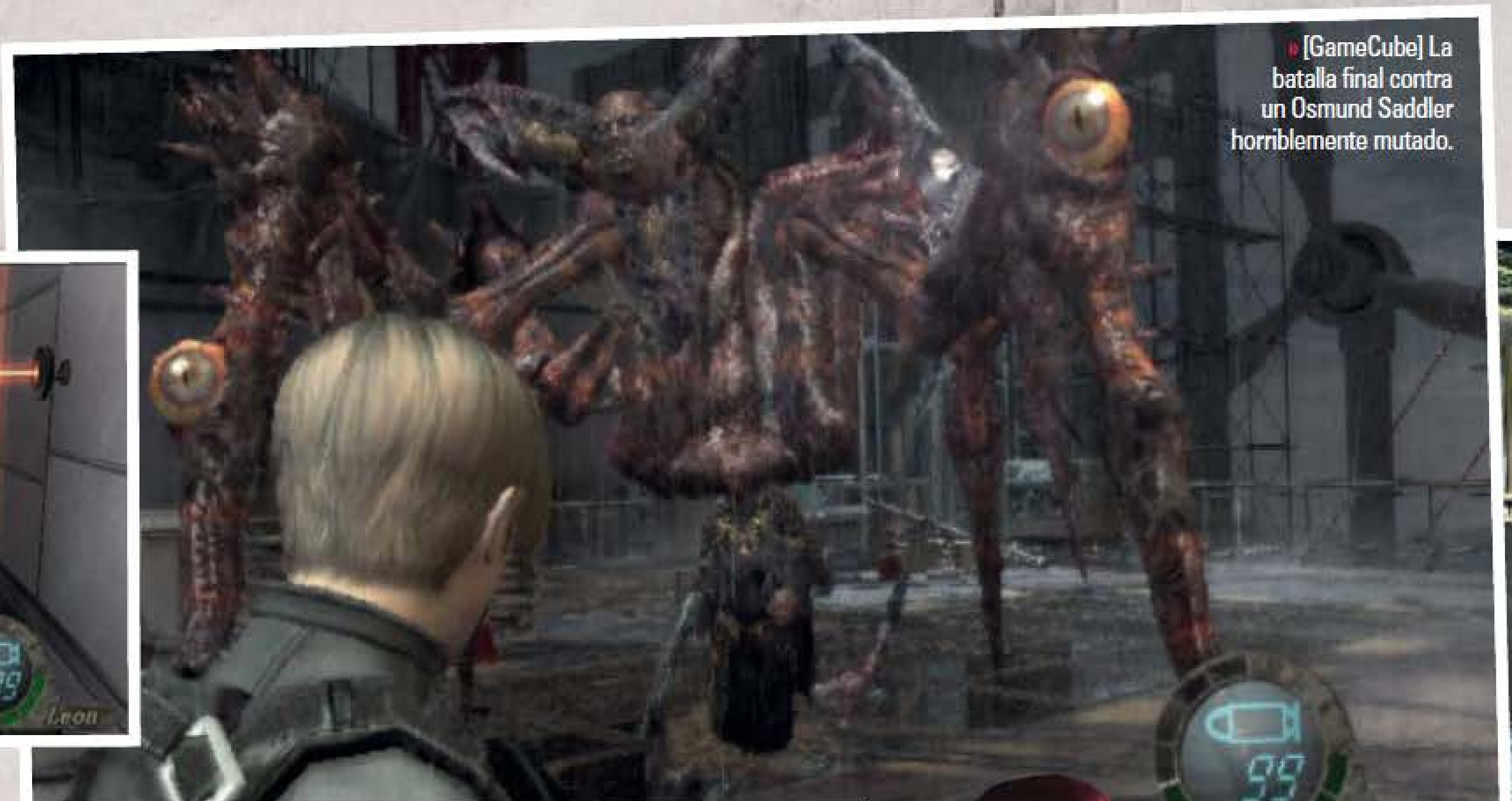
El pueblo. El corazón palpitante del arranque de *Resident Evil 4*. Enviado a una recóndita región española para localizar a Ashley Graham, Leon pronto se ve rodeado por los habitantes de la pequeña aldea, en realidad todos ellos acólitos de Los Iluminados, la misteriosa secta liderada por Osmund Saddler (quien, además, es precisamente el que ha capturado a la hija del presidente). Los lugareños han sido infectados por Las Plagas y, tras un intento infructuoso por parte de Leon de interrogar a uno de ellos, todos se vuelven contra él en una escena ya mítica protagonizada por Dr. Salvador, el incansable perseguidor de la motosierra. Chuck Beaver fue codiseñador del título de terror y ciencia ficción *Dead Space* en 2008, y recuerda la secuencia inicial en el pueblo como su favorita de todo *Resident Evil 4*. "Tenía un diseño fantástico. Si hablamos de sentir el momento, creo que todo el encuentro y ataque inicial de aquellos zombis es bastante épico". El pueblo sirve como introducción a los horrores que esperan al jugador, y a las nuevas mecánicas de *Resident Evil 4*: una pesadilla claustrofóbica en la que los Ganados persiguen implacablemente a Leon, liderados por el casi invulnerable Dr. Salvador. Para colmo la munición escasea, y el jugador debe explorar frenéticamente los edificios en busca de armas, munición e items que le restauren la salud, trepando por los tejados, estrellándose contra las ventanas y derribando escaleras a patadas con tal de detener a la turba perseguidora. "Recuerdo cuánto me impresionó aquella escena, y los enemigos que venían de todas direcciones", cuenta Alex Aniel. "Como hasta entonces los títulos de *Resident Evil* eran de cámara fija, aquel nivel de inmersión era una experiencia nueva". El ritmo trepidante y la ambientación a película de acción de esa primera secuencia prosigue a lo largo de *Resident Evil 4*, con enemigos abalanzándose en tropel sobre Leon, y los breves momentos de descanso se sitúan con precisión para proporcionar al jugador un muy necesario respiro. "Mi primera experiencia con *Resident Evil 4* fue con el disco demo incluido en un especial de la revista *Famitsu*", continúa relatando Alex. "Aquello me vendió la nueva fórmula, una que no se parecía a nada que hubiera probado hasta entonces. Y era, sin duda, el título en 3D visualmente más hermoso que había visto jamás. Entonces supe que Capcom tenía un éxito entre manos".

> "LA CABEZA EXPLOSIVA CON EL PARÁSITO TENTACULAR FUE UNA INDUDABLE INSPIRACIÓN PARA NUESTROS PRIMEROS CONCEPTOS DE NECROMORFO"
> **CHUCK BEAVER**

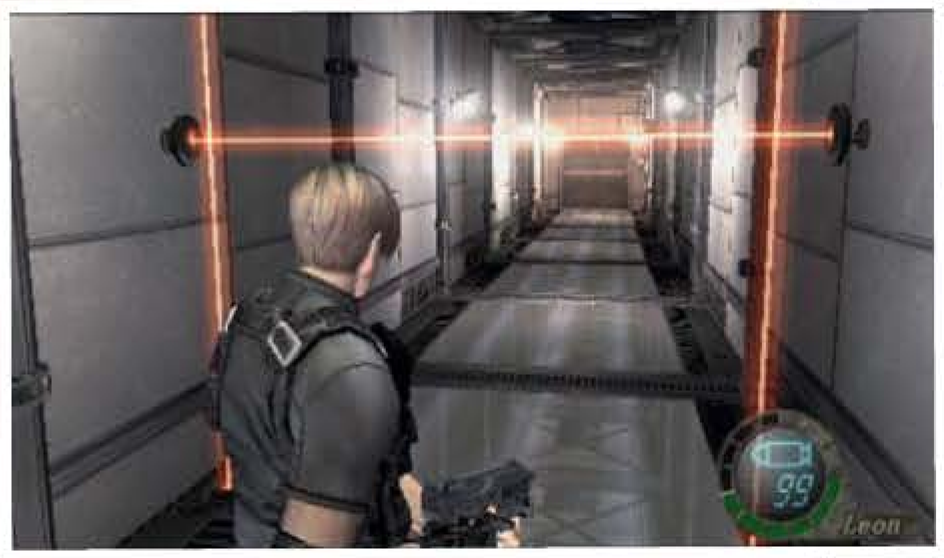
Liberado por fin de sus mecánicas anticuadas, *Resident Evil* comenzó a reunir nuevos fans, atraídos por la mezcla de terror y acción. El eje central del nuevo enfoque, en principio al menos, es su novedoso punto de vista: la cámara del juego se sitúa constantemente detrás y a la derecha del protagonista, y cambia a un encuadre más cerrado cuando Leon apunta con su arma. "Aquel ángulo de cámara era conocido, pero no hasta el punto en que lo llevó *Resident Evil 4*", dice Alex Moore. "Me pareció algo muy nuevo, fresco, y mucho más cinematográfico". El flujo constante de secuencias de acción implica que, incluso durante las muchas cinemáticas, el jugador no descansa mientras el Ganado empuja rocas hacia Leon o se presenta una inesperada batalla contra un jefe resuelta a golpe de QuickTime Event. La insistencia en el control tipo 'tanque' (en lugar de, por ejemplo, el movimiento ultrafluido de Dante en *Devil May Cry*) también funciona en beneficio del juego, contribuyendo a que cada frenético encuentro con el implacable Ganado sea único y emocionante. "Enganchaba llegar desde los combates a las cinemáticas", recuerda Chuck Beaver. "¡Y, luego, volver a explorar aquellos escenarios premonitorios, con el control tipo 'tanque'!". Los primeros prototipos de *Dead Space* habían recreado con cariño el control de *Resident Evil 4*, pero fue una influencia que no perduró. "En aquel momento, cuando el equipo [de EA Redwood Shores] era muy pequeño, yo era el encargado de las pruebas de enfoque", cuenta Chuck. "Entonces *Gears Of War* y *Halo* se habían convertido en referentes culturales. Todas las pruebas de enfoque resultaron fallidas; el control se sentía anticuado, por ser demasiado lento, aún siendo un estándar del género de terror".



» [GameCube] Leon intenta como quien no quiere la cosa comprobar si este fulano conoce el paradero de Ashley. La conversación tomará derroteros inesperados.



» [GameCube] La batalla final contra un Osmund Saddler horriblemente mutado.



» [GameCube] Si no tiene láseres mortíferos, no es *Resident Evil*.

Sin embargo, el uso continuado del sistema de control rotatorio de *Resident Evil* y las mecánicas que comporta demuestran conservar plena vigencia.

Marcando divergencias respecto al sistema de control, *Dead Space* -al que frecuentemente llamaban '*Resident Evil 4* en el espacio'- prosiguió su desarrollo muy influido por el juego de Capcom. Al profano en *Resident Evil* Chuck Beaver, el nuevo ángulo de cámara no le pareció mal. "Me sorprendió lo absorbente y divertido que resultaba, y no me di cuenta entonces de cuánto habían perfeccionado la atmósfera y la ambientación. En aquella época, cada oleada de lanzamientos de nuevos juegos parecía traer consigo un enorme salto en la resolución". Lanzado en formato panorámico -no siendo lo habitual- un gran número de elementos provenientes de *Resident Evil 4* llegaron a *Dead Space*, comenzando por aquellos enemigos aparentemente invencibles, los Regeneradores. "Ja, sí. Esos, seguro", ríe Chuck al preguntarle por el efecto que tuvo *Resident Evil 4* en *Dead Space*. "Y el pequeño punto rojo como indicativo de dónde impactará tu disparo, mantener pulsado un botón para apuntar y la perspectiva en tercera persona por encima del hombro. Muchos aspectos básicos del combate y, por supuesto, los enemigos. La cabeza explosiva con el parásito tentacular fue una indudable inspiración para nuestros primeros conceptos de necromorfo, especialmente aquellos que lucían un ángulo corporal terrorífico".

Para los jugadores criados con *Resident Evil* y su frustrante e impreciso sistema de apuntado, la llegada de aquella línea y punto rojos (el cual aumentaba de tamaño cuando un enemigo estaba en el punto de mira de Leon) fueron una bendición, ya que posibilitaban disparar a zonas corporales vulnerables -es decir: la cabeza- y además trajeron consigo las gloriosas animaciones de heridas de *Resident Evil 4*. Rare con *GoldenEye* y el título de PC *Soldier Of Fortune* ya habían mostrado daños específicos a zonas del cuerpo y la consiguiente reacción de la IA, pero fue *Resident Evil 4* el que popularizó realmente el proceso. Dispara a un Ganado en la pierna y el dolor hará que se agarre esta, antes de que Las Plagas mitiguen su agonía y obliguen al lugareño a continuar atacando. Y, por supuesto, los disparos a la cabeza toman protagonismo, trozos de hueso vuelan por los aires en un estallido gore y en ocasiones La Plaga brota del cuello decapitado y ataca directamente a Leon. La incapacidad de este para moverse y disparar al mismo tiempo también incrementa el nivel de tensión. "Mi primera reacción a *Resident Evil 4* fue, '¿cómo disparo?' seguido de, '¿por qué no puedo moverme y disparar?', recuerda Axel Moore, así como "conectar con el juego mucho más de lo que habían conseguido hacerlo las entregas anteriores". El sistema de disparo en *Resident Evil 4*, una parte importantísima de su naturaleza, se había perfeccionado dirigiéndose de forma indudable hacia un esquema orientado a

> "FUE MUY VALIENTE HACER LO DE DISPARAR PARADO"
> **ALEX MOORE**

LÍNEA TEMPORAL RE4

VERANO 1998

Tras el éxito de *Resident Evil 2*, Shinji Mikami de Capcom llega a la conclusión de que la serie necesita una nueva dirección.

INVIERNO 1998

Unos pocos meses más tarde, comienza el desarrollo de *Resident Evil 3* para la futura consola de Sony, PlayStation 2.

ENERO 1999

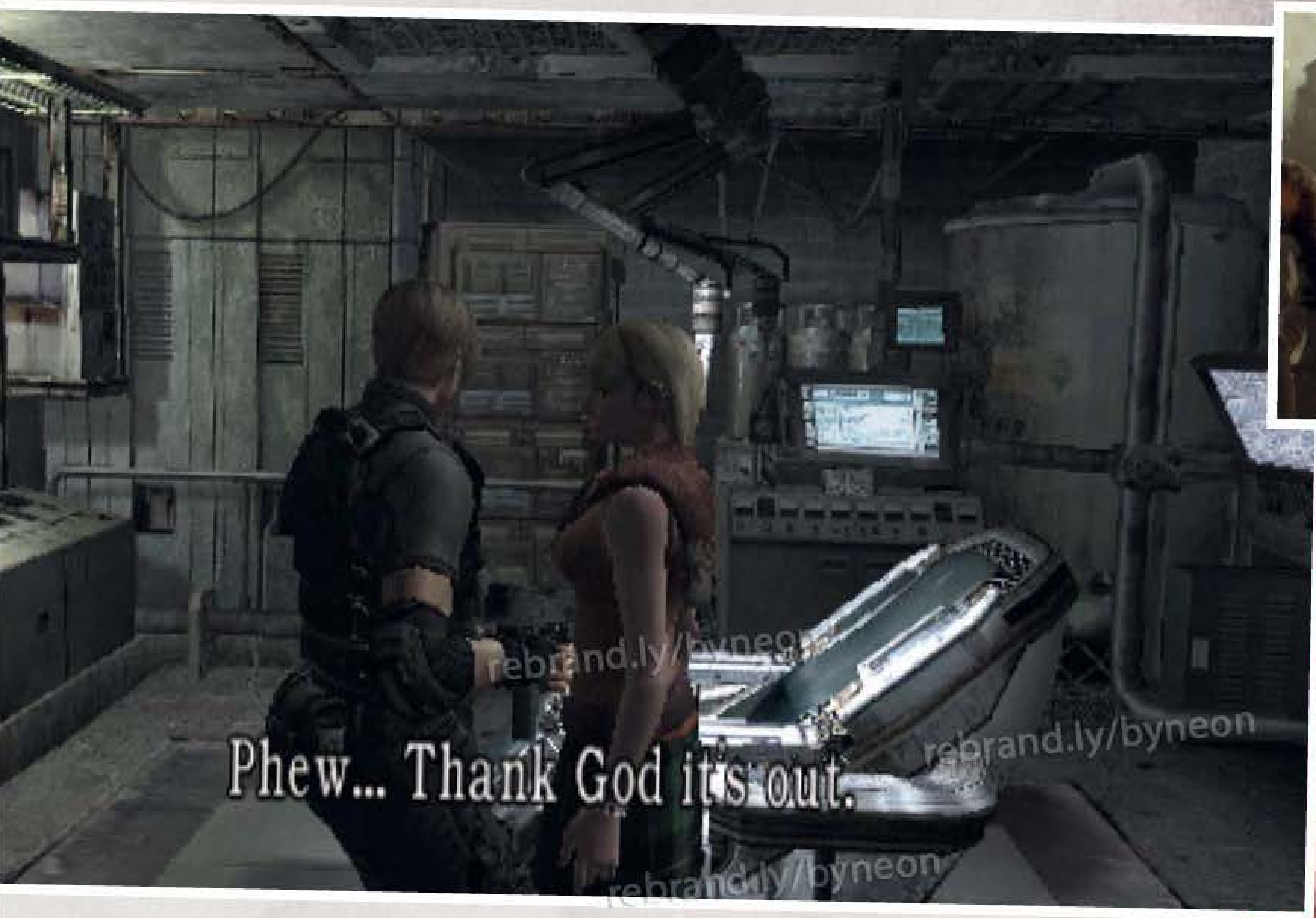
Capcom transforma *Resident Evil 1.9* en *Resident Evil 3: Nemesis*, y *Resident Evil 3* se convierte en *Resident Evil 4*.

DICIEMBRE 1999

Capcom confirma oficialmente que *Resident Evil 4* será lanzado para PlayStation 2 en algún momento.

VERANO 2000

Ya que sus mecánicas se alejan de *Resi*, Capcom lleva el desarrollo de *Resi 4* a una nueva IP, *Devil May Cry*.



» [GameCube] Leon y Ashley pueden sacudirse Las Plagas de encima hacia el final del juego.

la acción. "Fue muy valiente hacer lo de disparar parado", prosigue Alex. "Simplemente encaja con el juego y agrega una profundidad a la mecánica que, hasta aquel momento los pegatiros no tenían". Mejor aún: disparar a un enemigo puede desestabilizarlo y, si Leon está lo suficientemente cerca, una cinemática le muestra propinando una brutal patada a la cabeza de su oponente. De hecho, los interludios fílmicos completan *Resident Evil 4*: los lugareños empujan una roca gigante hacia Leon, antiguas armaduras chocan contra Ahsley, una misteriosa criatura de apariencia alienígena atraviesa al protagonista con la cola, y... los jefes. Luego están los jefes.

Desde los inclasificables como Plant 42 de *Resident Evil* al (casi) imparable Tyrant Nemesis de *Resident Evil 3*, esta es una saga que siempre se ha recreado en sus batallas contra superenemigos mutados y furiosos. La variedad de estas repugnantes y terribles criaturas ha resultado inspirador para toda una generación de diseñadores de juegos de terror, y no solo a los que alumbraron al Necromorfo regenerativo de *Dead Space*. Al respecto, el diseñador de *The Persistence* Alex Moore recuerda que "decidimos tener enemigos de distintos tamaños desde el principio, y en gran medida esto provino del contraste que ▶

REHACIENDO RESI 4

ESE COMPLICADO CUARTO REMAKE

El último remake de Capcom hasta la fecha, continuación de los popularísimos *Resident Evil 2* (2019) y *Resident Evil 3* (2020), recuerda a los fans el gran diseño de niveles y las mecánicas de *Resident Evil 4*, al mismo tiempo que aporta un nuevo y elegante brillo a su apartado visual. Anunciado en junio de 2022 en el State Of Play de Sony, *Resident Evil 4* actualiza el juego a los tiempos modernos sin perder los principios básicos que convirtieron al original en el gran éxito de 2005. El cuarto título de la serie representa quizá el mayor reto para el equipo de Capcom: el original tiene mucho en común con los juegos de hoy día y es considerado perfecto por muchos fans, incluyendo a la mayor parte del equipo de **Retro Gamer**. Sin embargo, *Resident Evil 4* 2023 elimina algunos de los problemas que dividieron a los jugadores hace dieciocho años: los QTE o Quick Time Events se reducen hasta casi desaparecer, y las secciones en las que escoltas a la hija del presidente, Ashley Graham, suavizarán sus mecánicas y estas serán menos complicadas. Otro punto conflictivo, que Leon no pueda moverse mientras dispara (y asumiendo que este es un factor crucial para aumentar la tensión del juego), añadirá una dinámica de parry para emplear cuando la cosa se complique en exceso. Con un añadido de profundidad al argumento y a los personajes, más la posibilidad de recorrer zonas sigilosamente, el remake de *Resident Evil 4* parece destinado a revitalizar el éxito del survival horror que cambió los videojuegos para siempre.

ENLACE AL CANAL
rebrand.ly/byneon

AGOSTO 2001

El título de PlayStation 2 que se suponía sería *Resident Evil 4*, *Devil May Cry*, se pone a la venta con enorme éxito.

MARZO 2002

El Production Studio 4 de Capcom lanza el asombrosamente bueno remake de *Resident Evil* para GameCube.

NOVIEMBRE 2002

Resident Evil Zero se lanza al mercado con buena acogida. Vende bien, pero menos de lo esperado por Capcom.

NOVIEMBRE 2002

Capcom revela oficialmente *Resident Evil 4*, es uno de los cinco exclusivos de GameCube.

MAYO 2003

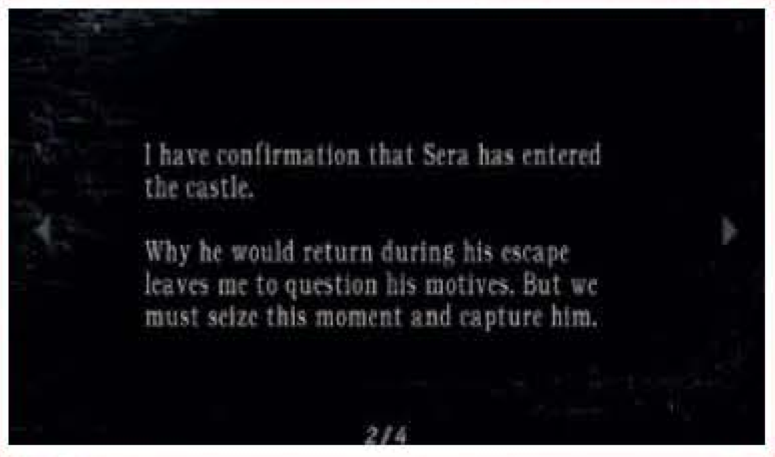
Capcom revela oficialmente la versión 'Hook Man' o 'Hallucination' de *Resident Evil 4* en el E3 de aquel año.

VERANO 2003

Shinji Mikami asume la dirección del juego y comienza una nueva versión del mismo, insatisfecho con el rumbo antes tomado.

ESTÁ EN LA TRAMPA

A PESAR DE LOS CAMBIOS QUE RESIDENT EVIL 4 TRAJO A LA SERIE, ALGUNAS COSAS SIGUEN SIENDO TRANQUILIZADORAMENTE FAMILIARES



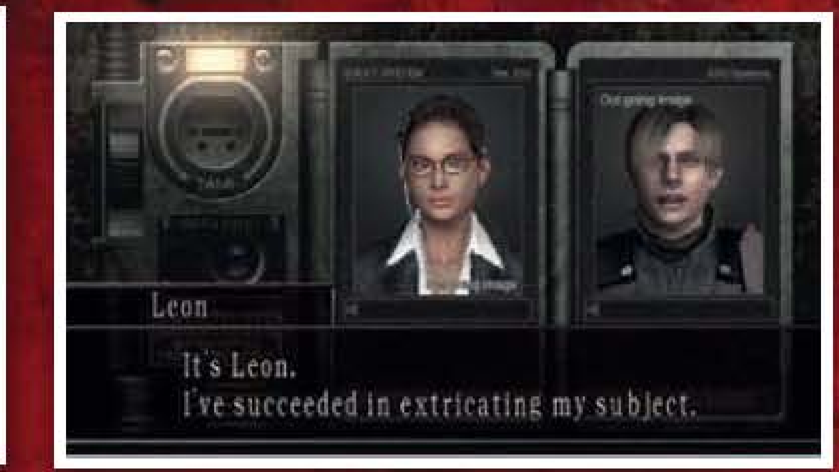
I have confirmation that Sera has entered the castle.

Why he would return during his escape leaves me to question his motives. But we must seize this moment and capture him.

2/4

DEMASIADO TEXTO

A través de *Resi 4*, Leon descubre documentos que Saddler y sus secuaces dejaron por ahí, los cuales poco a poco van revelando muchos horribles planes que Los Iluminados tienen para el mundo.

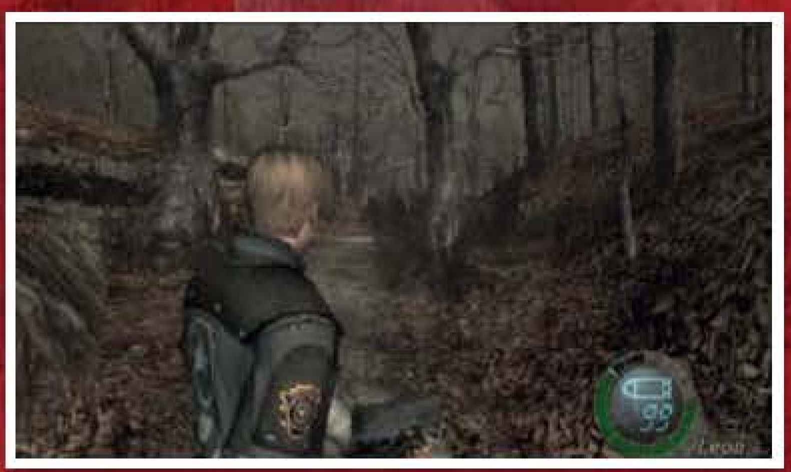


Leon

It's Leon.
I've succeeded in extricating my subject.

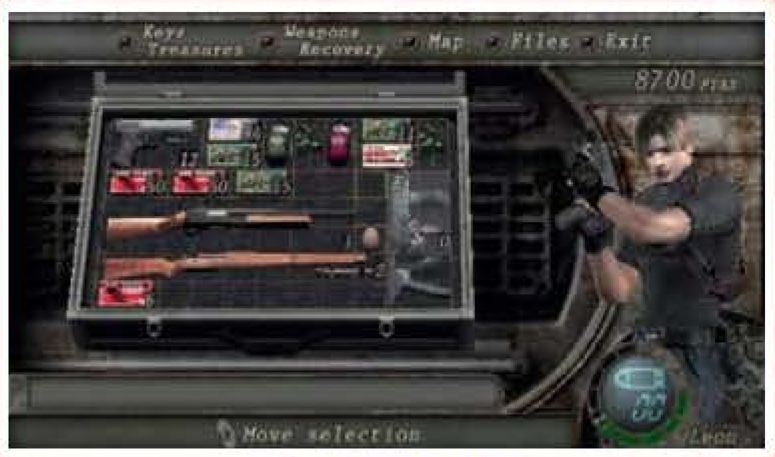
REPITE ESO

Los títulos originales se hicieron famosos también por sus diálogos rebuscados y fuera de lugar. La cuarta entrega ha mejorado notablemente en esas cuestiones, pero no del todo.



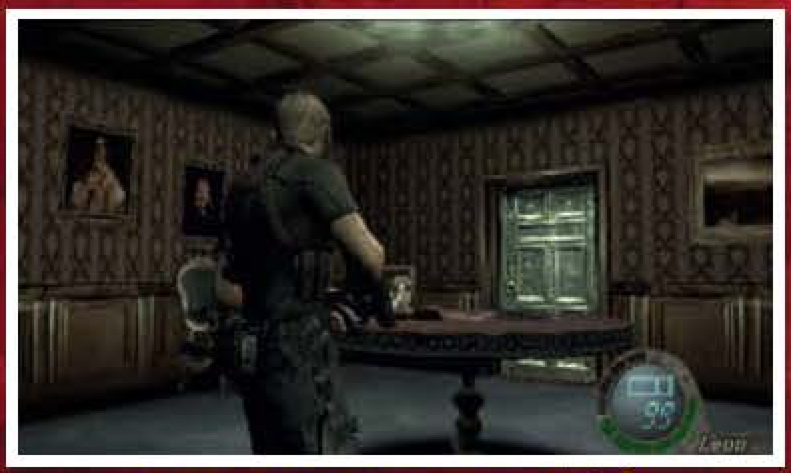
ROTAR NO ESTA ROTO

Resident Evil 4 ha cambiado radicalmente tanto ángulo de cámara como aquellos puntos de vista con los que nos enfrentamos al mundo, pero Leon sigue rotando en lugar de moverse directamente.



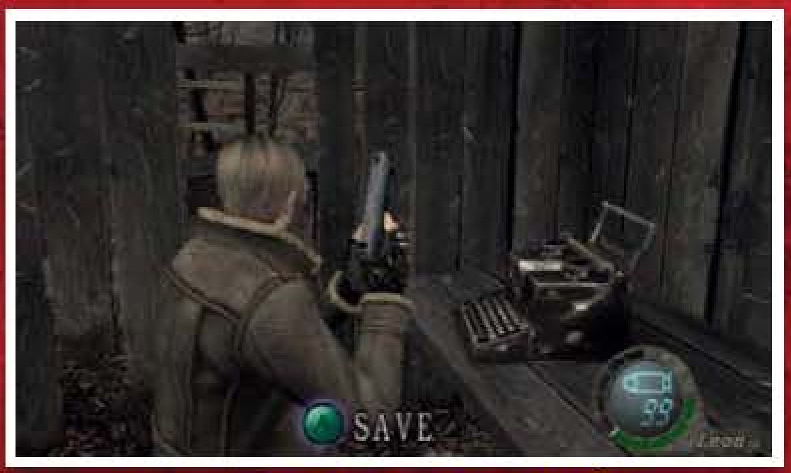
RESIDENT TETRIS

Decidir con inteligencia los objetos que llevas y cómo los colocas (cambiando todo el rato las cosas de sitio) en el poco espacio disponible en inventario sigue siendo divertidamente vital en el juego.



LA BELLEZA ESTÁ EN EL INTERIOR

Los diseñadores de *Resident Evil 4* no han podido resistirse a decorar varias estancias de lujo en las profundidades del castillo de tal modo que recuerdan enormemente a la Mansión Spencer del *Resi* original.



LA TECLA ES MÁS PODEROSA QUE LA ESPADA

Parece que a estos en apariencia brutotes labriegos les encanta escribir, así que han dejado máquinas para tal efecto y que Leon guarde su progreso. ¡Sin necesidad de ninguna puñetera cinta!

ENERO 2004

Una demo jugable que incluye gran parte de la sección inicial en la aldea permite echar un buen vistazo a la última versión.

NOVIEMBRE 2004

Capcom hace público un impactante anuncio en su web oficial: *Resident Evil 4* también saldrá publicado en PlayStation 2.

ENERO 2005

Capcom pone a la venta *Resident Evil 4* para Nintendo GameCube. No solo es un éxito de crítica sino también comercial.

OCTUBRE 2005

Capcom hace llegar su juego a PlayStation 2, aún con la promesa inicial por su parte de que sería exclusivo de GameCube.

ABRIL 2007

Shinji Mikami pide perdón a los usuarios de GameCube que compraron la consola por la exclusividad de *Resident Evil 4*.

MAYO 2007

La conversión para Wii de *Resident Evil 4* hace uso de los mandos de la consola aportando así un nuevo sistema de control por movimiento.

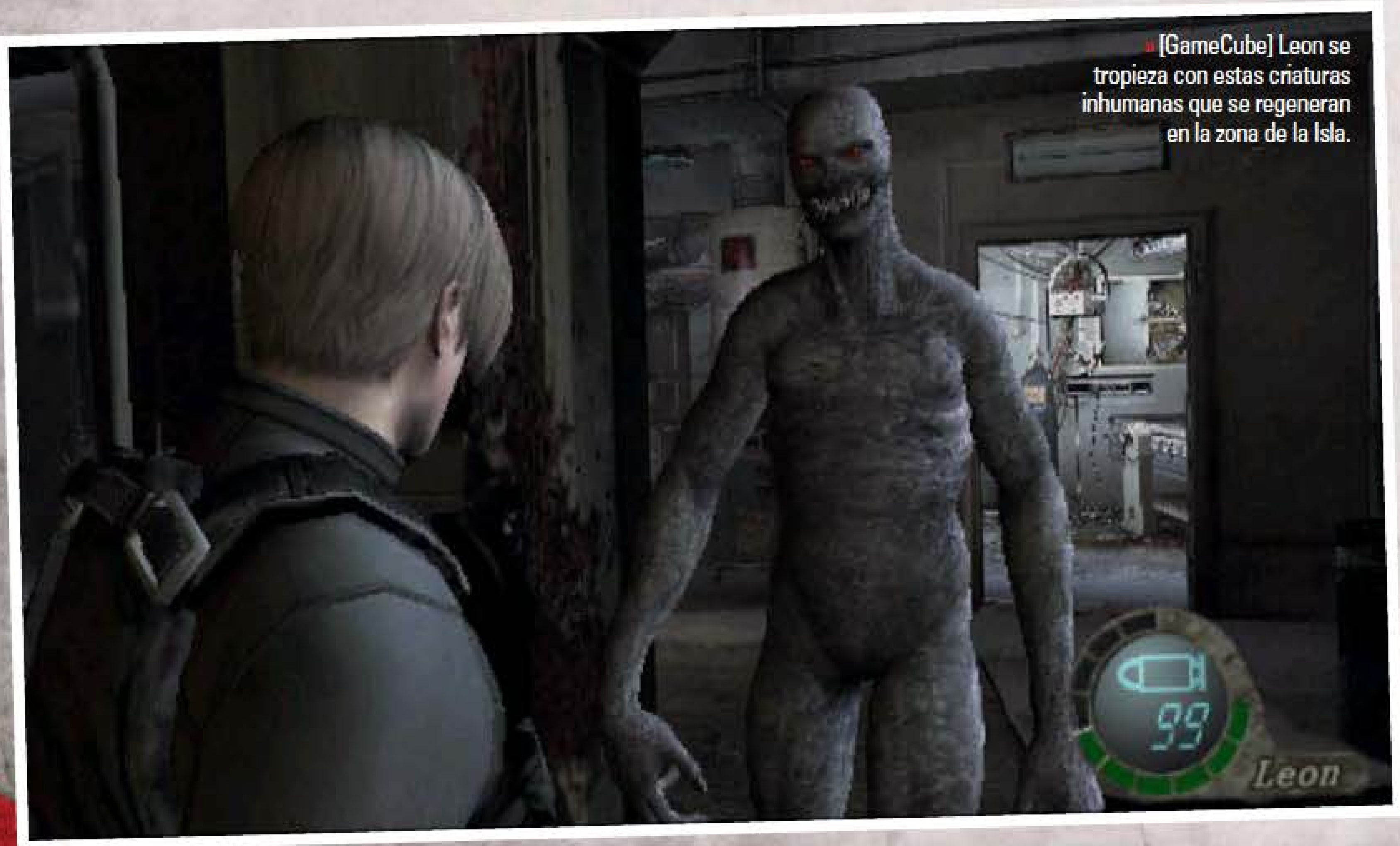
"CADA PEQUEÑO ELEMENTO DE DISEÑO DEL JUEGO DEJA POSO"
ALEX ANIEL

▶ los jefes de *Resident Evil 4* aportan al juego; queríamos que el Berserker trasmitiera lo mismo que el encuentro con El Gigante. Además, *Resident Evil 4* trae a la vida los lentos y descerebrados zombis de títulos anteriores, en las antípodas de los aldeanos y soldados con los que también tropieza Leon. "Recuerdo al Ganado rodearte rápidamente, lo cual siempre resultó espeluznante", asegura Chuck. "¡Y siempre había algún tipo repulsivo frente a tu cara dispuesto a abrirte la cabeza con un hacha!". En tu trayecto por *Resident Evil 4*, los enemigos se balancean de un lado a otro para esquivar los disparos de Leon, se protegen la cabeza con sus manos y empuñan utensilios peligrosos que en ocasiones lanzan contra el agente.

Ahí lo tienes: *Resident Evil 4* es bueno. Brillante, incluso. Y su impacto -la impresión que causó en los jugadores, en superfans como Alex Aniel y en distintos desarrolladores- rara vez, o nunca, se ha igualado en la historia de los videojuegos, lo cual ha llegado a muchas de las franquicias lúdicas más exitosas de todos los tiempos. "Cuando *Resident Evil 4*, inspiración para nuestra perspectiva en tercera persona, salió a la venta en enero de 2005, nos recordó que *Gears* debía centrarse ante todo en una cosa: el combate", cuenta el diseñador de *Gears Of War* Cliff Bleszinski en su libro *Control Freak*. "Y el combate se libraba cuerpo a cuerpo, era físico, estratégico, aterrador y sujeto a un ritmo propio". Incluso la gestión del inventario en *Resident Evil 4*, simplificado con respecto al laborioso y complejo proceso de títulos anteriores, ha inspirado un juego de puzles, *Save Room* de Fractal Projects. "Nos fijamos en el sistema de inventario de *Resident Evil 4* cuando desarrollamos *Rogue Trooper*," reconoce Alex Moore, "sobre todo en el cómo se combinan las hierbas y otros objetos. Aunque [*Resident Evil 4*] es un juego muy diferente a *Rogue Trooper*, siempre hay cosas que aprender de los mejores títulos que existen".

Toda la inspiración que *Resident Evil 4* provoca surge desde la admiración infundida por su estética, sus mecánicas y sus rompedores detalles técnicos. Ahora que el juego conoce una nueva iteración, otra más tras innumerables adaptaciones y conversiones en HD, podemos tener bien claro que esto va más allá de la mera nostalgia. "No puedo pensar en otro juego tan completo como *Resident Evil 4*", reconoce Alex Aniel. "Y aunque muchos títulos hayan adoptado sus mecánicas, no encontrarás a alguien como Leon o Salazar en *Dead Space* o *The Last Of Us*." E impacta lo adelantado que estaba a su tiempo un juego que ya tiene más de dieciocho años. Continúa reflexionando Alex: "cada pequeño elemento de su diseño deja poso. Y la calidad de sus gráficos, la música y las mecánicas estaban muy por encima de la competencia en 2005". ¿Por qué sigue siendo popular hoy día? Porque siempre ha sido un título entretenido y provocador". Para Alex, la franquicia *Resident Evil* le produjo un mayor interés por la cultura japonesa, que culminó con su traslado a Japón poco después de lanzarse el cuarto juego. Habla japonés con fluidez y, a lo largo de los años, se puso en contacto con muchas de las personas que crearon *Resident Evil* para escribir su libro *Itchy, Tasty*. "Sin *Resident Evil*, yo sería una persona muy distinta".

» [GameCube] Esta gente no parece muy amistosa.


» [GameCube] Leon se tropieza con estas criaturas inhumanas que se regeneran en la zona de la Isla.

Realmente podríamos dedicar un número entero de **Retro Gamer** a *Resident Evil 4*. No hemos hablado de su adorado desbloqueable, los adrenalínicos Mercenarios o el omnipresente Buhonero. "¿Por qué es tan icónico?", ríe Chuck Beaver. "Nadie lo sabe. Pero lo es". Como muchas de las piezas de *Resident Evil 4*, el Buhonero simplemente encaja. Y a la perfección. "Quien todavía no haya disfrutado *Resident Evil 4* podría tener la tentación de jugar directamente el remake", aventura Alex Aniel. "Tengo pocas dudas de que será un título excelente por méritos propios. Pero el original de 2005 es especial, y no hay que perdérselo a pesar de todo". ✱

Nuestro agradecimiento a Chuck Beaver, Alex Moore y Alex Aniel. Para saber más sobre *Resident Evil 4* y sus títulos previos, recomendamos encarecidamente gozar el libro de Alex, *Itchy, Tasty: La Historia No Oficial de Resident Evil*.

JULIO 2007

■ *Resident Evil 4* ocupa el segundo lugar en la lista *Edge Presents The 100 Best Videogames*, y el décimo en la versión corregida de 2013.

SEPTIEMBRE 2011

■ Capcom lanza una remasterización HD para Xbox 360 y PlayStation 3. No aporta nada, pero bienvenida sea.

AGOSTO 2016

■ Capcom actualiza *Resident Evil 4* con una remasterización a 60 fps y 1080p de la versión HD, para Xbox One y PlayStation 4.

MAYO 2019

■ *Resident Evil 4* debuta en Nintendo Switch, con disponibilidad digital en Europa y física en el resto del mundo junto a *Resi 5* y *6*.

JUNIO 2022

■ Capcom anuncia *Resident Evil 4 Remake* en el State Of Play de Sony. La noticia es maravillosamente bien recibida por los fans.

OCTUBRE 2056

■ *Resident Evil 4* se versiona nuevamente para la consola PlayStation 8 de Sony. Todo el mundo decide comprarlo una vez más.

LA GUíA DEFINITIVA

ALIENS

DE TODOS LOS JUEGOS BASADOS EN LA PELÍCULA ALIENS, NINGUNO HA CAPTADO MEJOR SU TENSIÓN CLAUSTROFÓBICA Y ACCIÓN IMPLACABLE QUE LA RECREATIVA DE KONAMI. DESCUBRAMOS POR QUÉ ESTE ARCADE ES MUCHO MÁS QUE OTRA CAZA DE BICHOS.

TEXTO DE MARTYN CARROLL

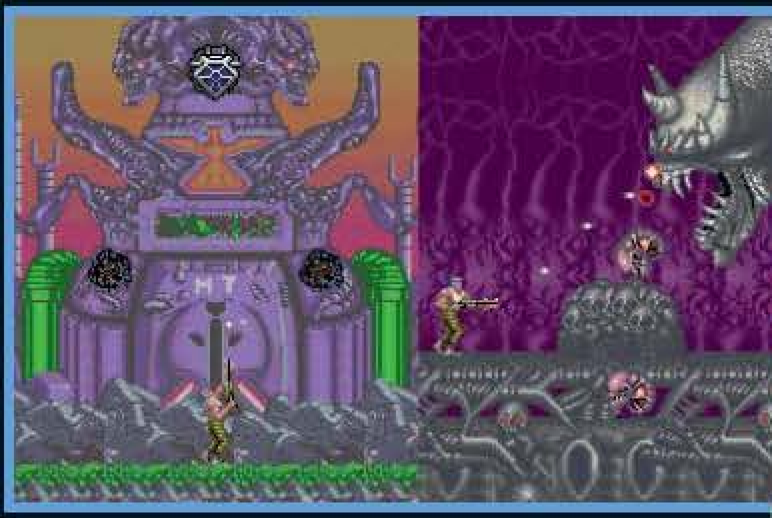
Lanzado en 1990, *Aliens* de Konami no fue el primer videojuego que se puso a la venta basado en la exitosa película dirigida por James Cameron en 1986. Cuatro años antes, Activision había producido dos títulos para ordenadores de ocho bits, mientras que Square había creado su propia versión para el MSX japonés.

De hecho, la recreativa de 1990 ni siquiera fue el primer juego de *Aliens* desarrollado por Konami. Vale, oficialmente quizá lo fuera, pero la serie *Contra* ya había saqueado la película en busca de ideas y recursos visuales; el primer *Contra* incluía dos jefes alienígenas claramente inspirados en el famoso diseño del alien de HR Giger, y *Super Contra* presentaba cientos de 'Guerreros' alienígenas en una 'colmena' de aspecto familiar. Esto nos lleva a preguntarnos, ¿por qué Konami se tomó la molestia de adquirir la licencia oficial, cuando podría haber seguido produciendo títulos de la serie *Contra*? Sobre todo, porque la película se había estrenado hacía ya cuatro años... pero no estaba olvidada, ni mucho menos.

La cinta ya tenía su tiempo, pero debemos recordar que las películas se distribuían antes más lentamente que ahora. En este caso, tras su llegada a los cines estadounidenses en julio de 1986, viajó por todo el mundo durante los seis meses siguientes, aterrizó en los hogares en formato vídeo y laserdisc en 1987, se emitió por TV en 1989 y se lanzó como edición especial ampliada en 1991. A cada paso dado se consolidó su estatus de clásico de la ciencia ficción y el terror. También hay que señalar que la película fue un gran éxito mundial, y más aún en Japón, donde sus ingresos en taquilla solo fueron superados por los recaudados en Estados Unidos. Por último, se hablaba constantemente de la siguiente entrega de la serie, *Alien 3*, que llevaba fraguándose desde 1987. Todo esto significaba que obtener la licencia de *Aliens* fue un inteligente paso dado por parte de Konami.

El juego fue dirigido por Satoru Okamoto y supervisado por Koji Hiroshita, dos veteranos de la serie *Contra*, con lo que lógicamente utilizaron la plantilla que empleaban para realizar su serie estrella. No puedes saltar y pegar tiros en ocho direcciones, pero disparas en desplazamiento lateral intercalando con fases de movimiento vertical y hacia el interior de la pantalla. Se incluye la posibilidad de jugar ▶

> "¿POR QUÉ KONAMI SE TOMÓ LA MOLESTIA DE ADQUIRIR LA LICENCIA OFICIAL, CUANDO PODRÍA HABER SEGUIDO PRODUCIENDO TÍTULOS DE LA SERIE CONTRA?"



» [Arcade] Algunos ejemplos visuales al estilo *Alien* en el primer *Contra* para recreativa de Konami.

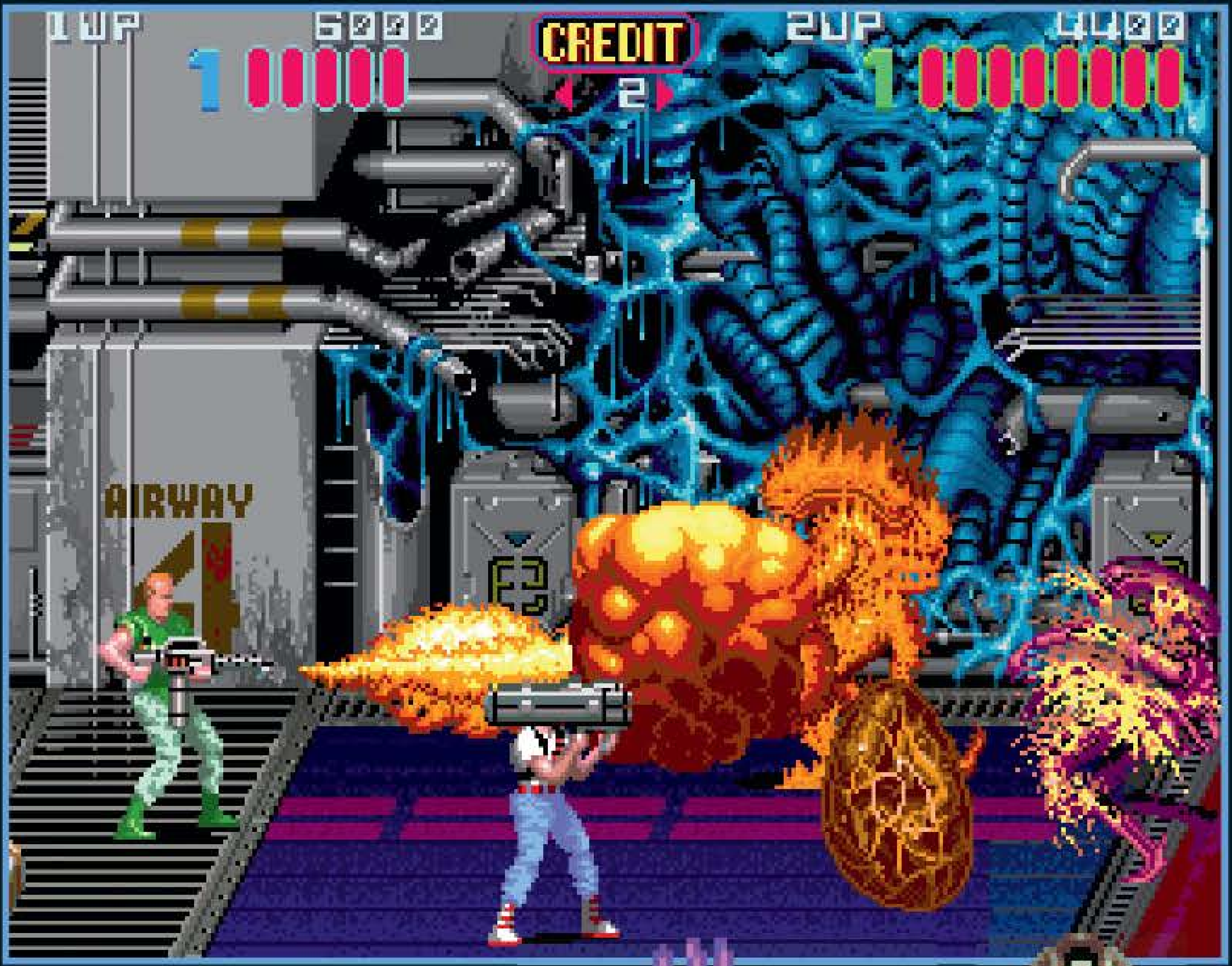
» En Japón, Konami utilizó unas artes fabulosas para el flyer de su arcade. En Estados Unidos... otras diferentes.

KONAMI
恐怖と戦慄が、あなたを襲う。
ALIENS
The Earnings Are Out Of This World!
ALIENS
KONAMI

REVIENTAPECHOS

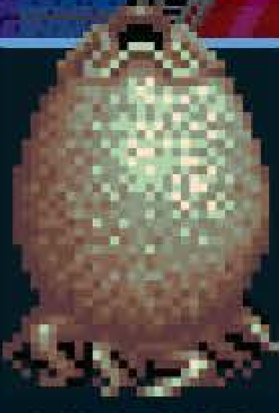
ALIEN ARÁCNIDO

ABRAZACARAS

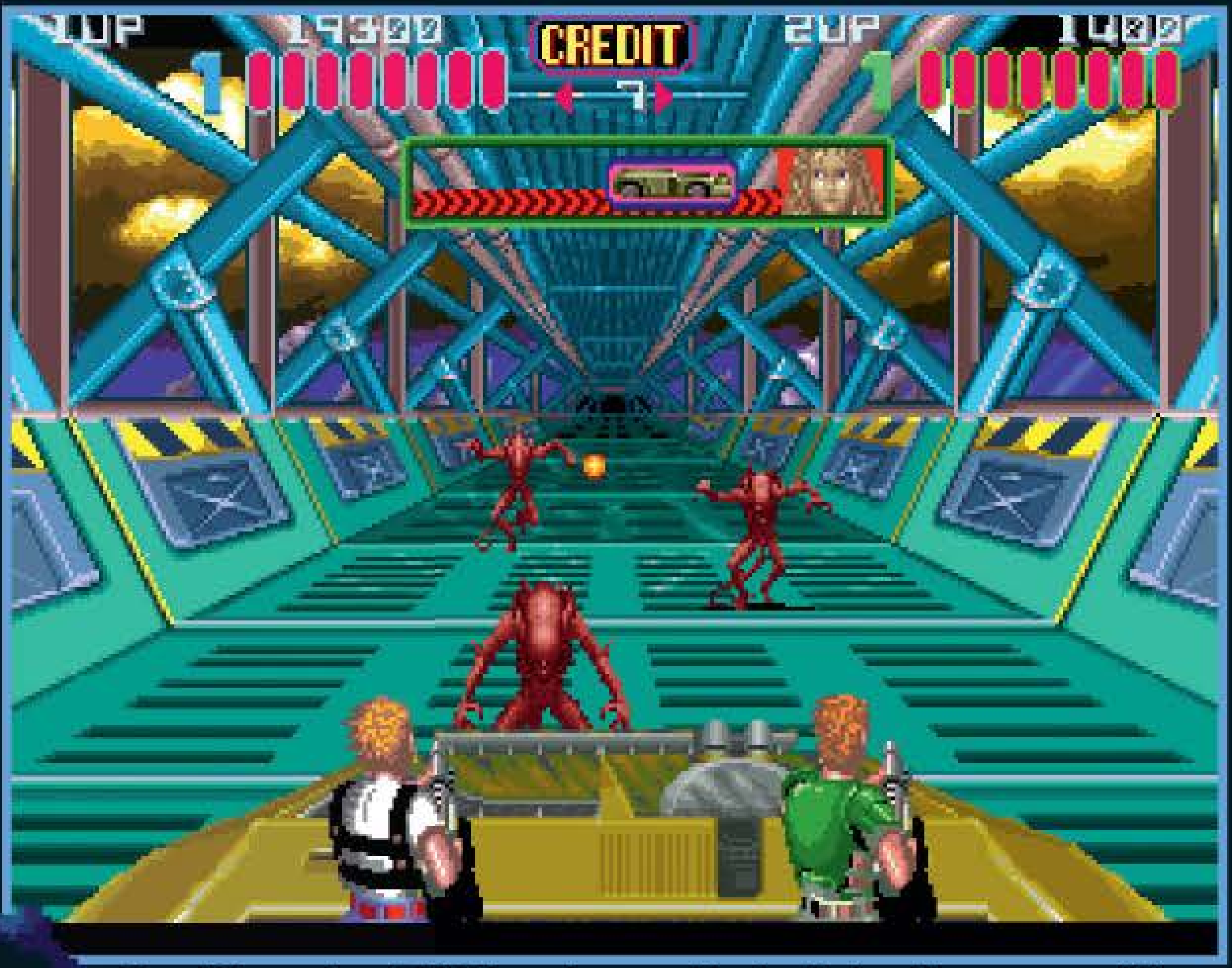


» [Arcade] Dispáralos, o achichárralos: los enemigos 'normales' te durarán poco.

ALIEN DE LA COLONIA



COLONO ZOMBI



» [Arcade] Las secciones del APC lucen algo menos del cariño visual vertido en otras zonas del juego.

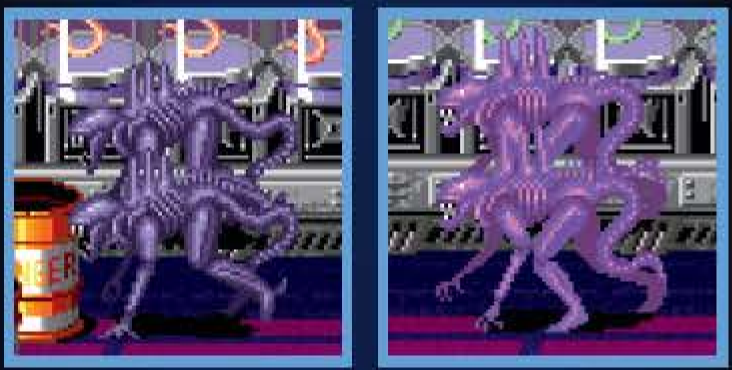
CUANDO SEA Y DONDE SEA

TODAS LAS DIFERENCIAS ENTRE LAS DISTINTAS VERSIONES DEL JUEGO

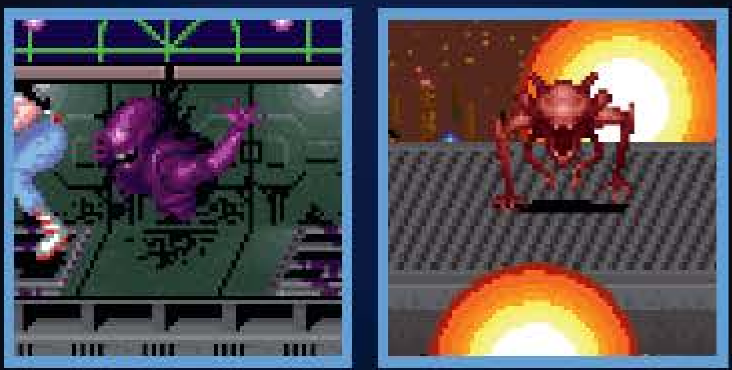
Es habitual para las compañías lanzar al mercado distintos ajustes en diferentes placas del mismo juego, dependiendo del lugar del mundo donde este se comercialice. En el caso de *Aliens*, hay ocho ajustes distintos repartidos entre la zona oriental (dos japoneses y uno asiático) y occidental (uno americano y cuatro 'World' para el resto del mundo).

En los ajustes de las zonas orientales se han eliminado las secuencias de disparo a bordo del vehículo APC, con lo que no incluyen misión secundaria alguna en la que rescates a Newt. También presentan dos tipos de enemigo exclusivo que no encontrarás en las versiones occidentales, con ligeros retoques visuales: lucen colores menos chillones y un aspecto más orgánico. Además, estas versiones son más fáciles, en ellas encontrarás armas con mayor regularidad aunque todos los enemigos recibirán menos daño y la Reina en la batalla final será más complicada de derrotar, además hará uso de un nuevo ataque 'replicante'. Los cambios cromáticos son habituales, pero no se entiende por qué Konami eliminó las secciones del APC ya que los gráficos se almacenan en las ROM y tampoco es que las versiones orientales sean anteriores.

Para terminar de complicarlo todo, hay diferencias entre las cuatro versiones 'World'. En el tercer y cuarto ajuste de estas no recoges incrementos de salud, y en ellas no puedes mantener pulsado el botón de disparo al usar el Rifle de Pulsos estándar (tienes que seguir 'machacando' el botón para disparar continuamente) lo que eleva el nivel de dificultad.



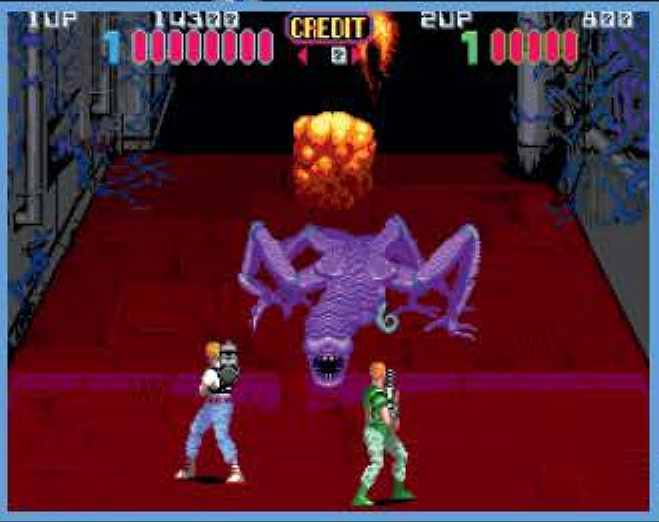
» [Arcade] Es sencillo detectar las diferencias. Fíjate en los aliens de otros colores, y los bidones que aparecen en las versiones de Japón y Asia (izquierda).



» [Arcade] Los dos nuevos tipos de alien estándar exclusivos de las versiones para Japón y Asia. El de la derecha también aparece como jefe al principio del juego.

OTRA CACERÍA DE JEFES

CÓMO LIBRAR A LV-426 DE ESOS ENORMES VISITANTES ALIENÍGENAS

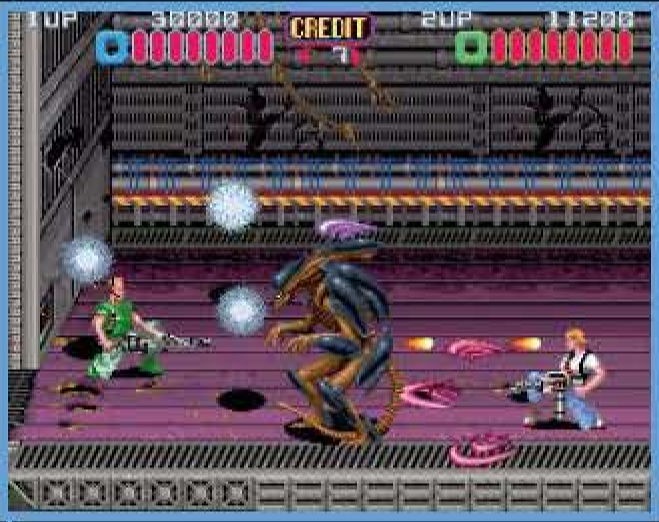


JEFE DE LA COLONIA

■ Este extraño bicho cuellilargo embiste constantemente. Cuando destruyes su cabeza, escupe ácido hacia el lugar donde te encuentres.

CÓMO VENCERLO:

Fácil. Sitúate en el centro y dispara sin dejar de moverte para evitar sus ataques. Es algo más complicado cuando escupe, pero sigue disparando mientras te mueves.

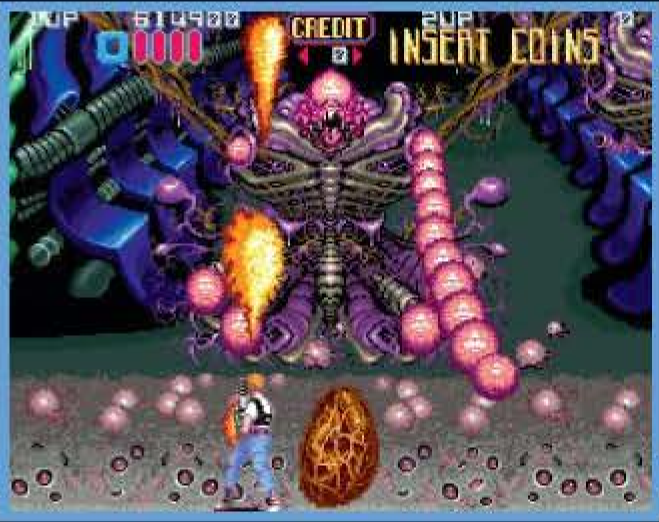


JEFE DE LA FÁBRICA

■ Un alien blindado que se transforma en bola que bota y rebota. Cuando recupera su forma escupe gotas de plasma que también rebota.

CÓMO VENCERLO:

Otro fácil. Esquívalo en su estado de bola, no puedes dañarlo en ese momento. Dispara agachado a su forma 'normal', el plasma que dispara te pasará por encima.

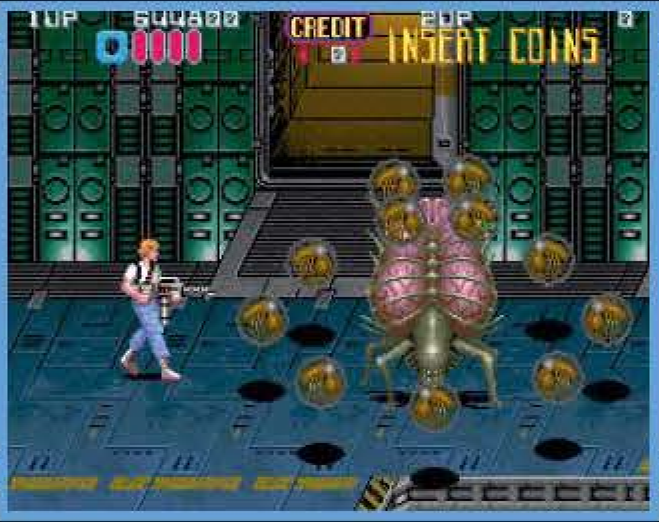


JEFE DEL NIDO

■ Permanece estático mientras intenta golpearte con sus cuatro, ejem, miembros, y desde su cabeza tortuguesca te escupe (hay una constante aquí) engendros alien.

CÓMO VENCERLO:

Puedes atacar sus miembros, pero es mejor que le dispares a la cabeza cuando esta aparezca. Dispara o simplemente evita a los engendros.

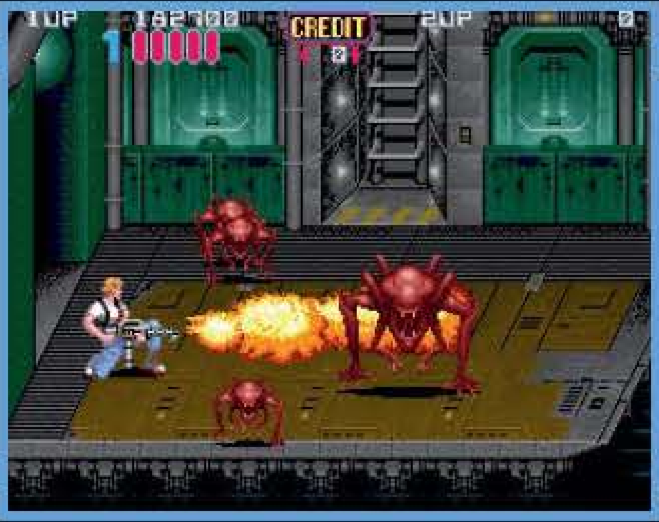


XENO ESCARABAJO (1)

■ No pienses a qué parte de la anatomía masculina te recuerda este bicho protegido por un puñado de orbes indestructibles que giran a su alrededor.

CÓMO VENCERLO:

No puedes dañarlo cuando los orbes estén girando, así que espera a que estos se reúnan y entonces acribíllalo. Debes convertirte en un maestro de la esquiva.

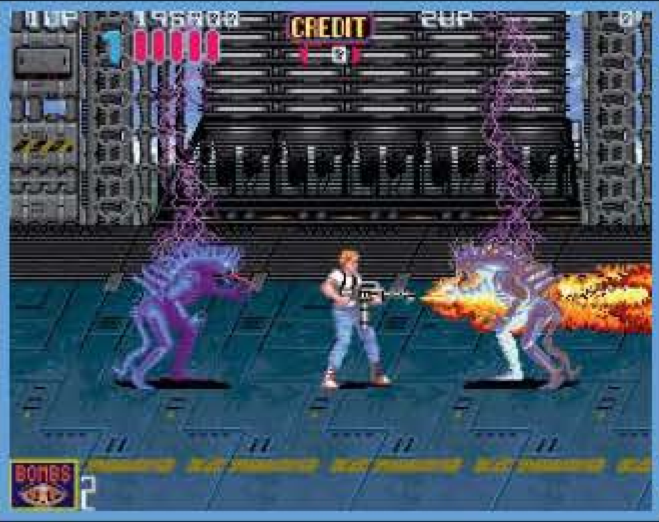


BICHOS SALTARINES

■ La batalla más extraña de todas, contra cuatro alienígenas que saltan y aumentan de tamaño cuando les disparas.

CÓMO VENCERLOS:

Que no te preocupe su tamaño; no dejes de moverte y dispararles. Mientras se mantengan grandes, será más fácil acertarles...

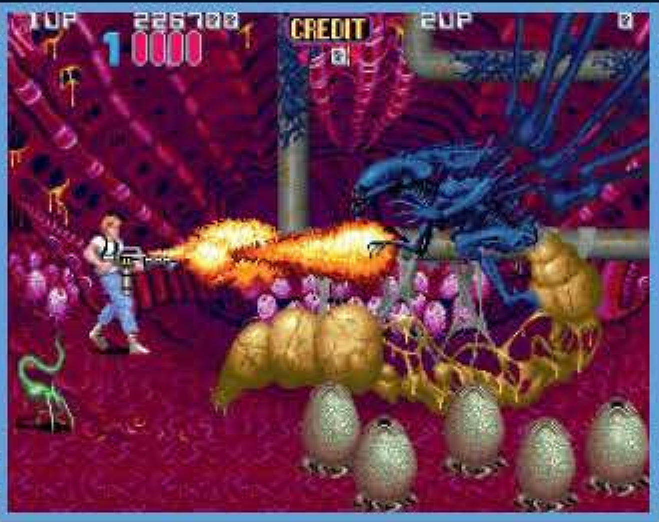


XENOELÉCTRICOS

■ Estos dos se desplazan rápidamente de izquierda a derecha, deteniéndose de cuando en cuando uno frente al otro, momento en que parecen recargarse.

CÓMO VENCERLOS:

Concéntrate en uno de ellos hasta que te lo cargues, momento por fin para una batalla más estándar en la que debes esquivar unas partículas cargadas.

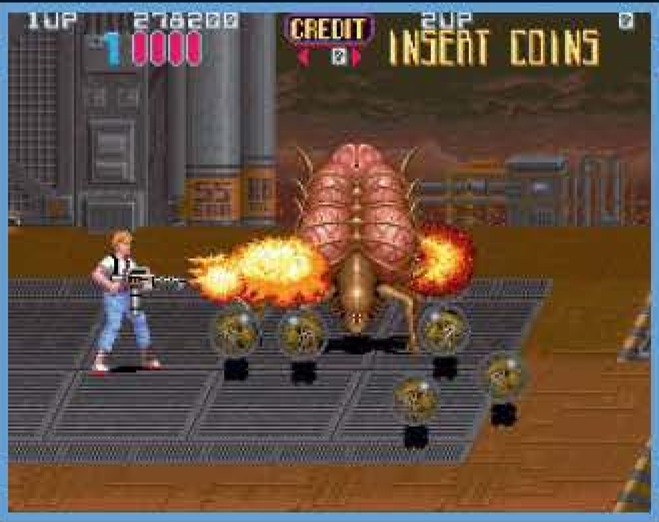


LA REINA (1)

■ La Reina no se mueve, como en la película, aunque escupe ácido. El problema son más bien los Guerreros alien y sus huevos que vomitan Abrazacaras.

CÓMO VENCERLA:

El saco de huevos de la Reina se divide en ocho secciones, debes destruirlas una por una; todo lo demás es una distracción. ¡Quema todo con fuego!

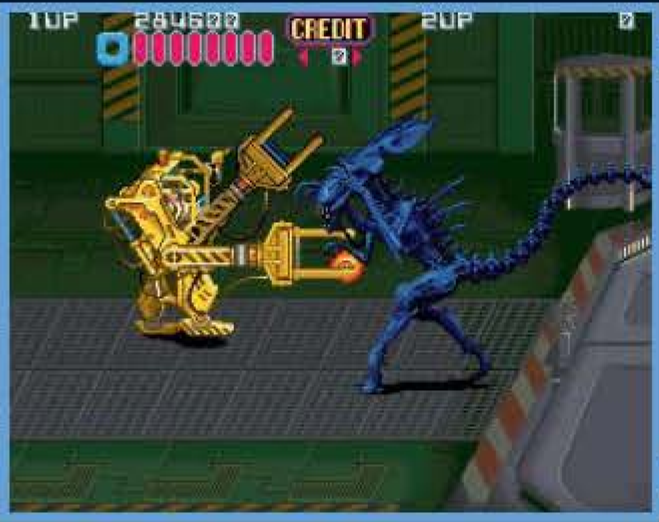


XENO ESCARABAJO (2)

■ El escarabajo escrotal ha vuelto, igual que sus orbes; con la diferencia de que ahora estos flotan libremente y se pueden destruir (aunque reaparecen regularmente).

CÓMO VENCERLO:

Los orbes van a por ti, así que no dejes de moverte por la parte inferior de la pantalla mientras concentras toda tu potencia de fuego en el jefe. Te llevará un tiempo.

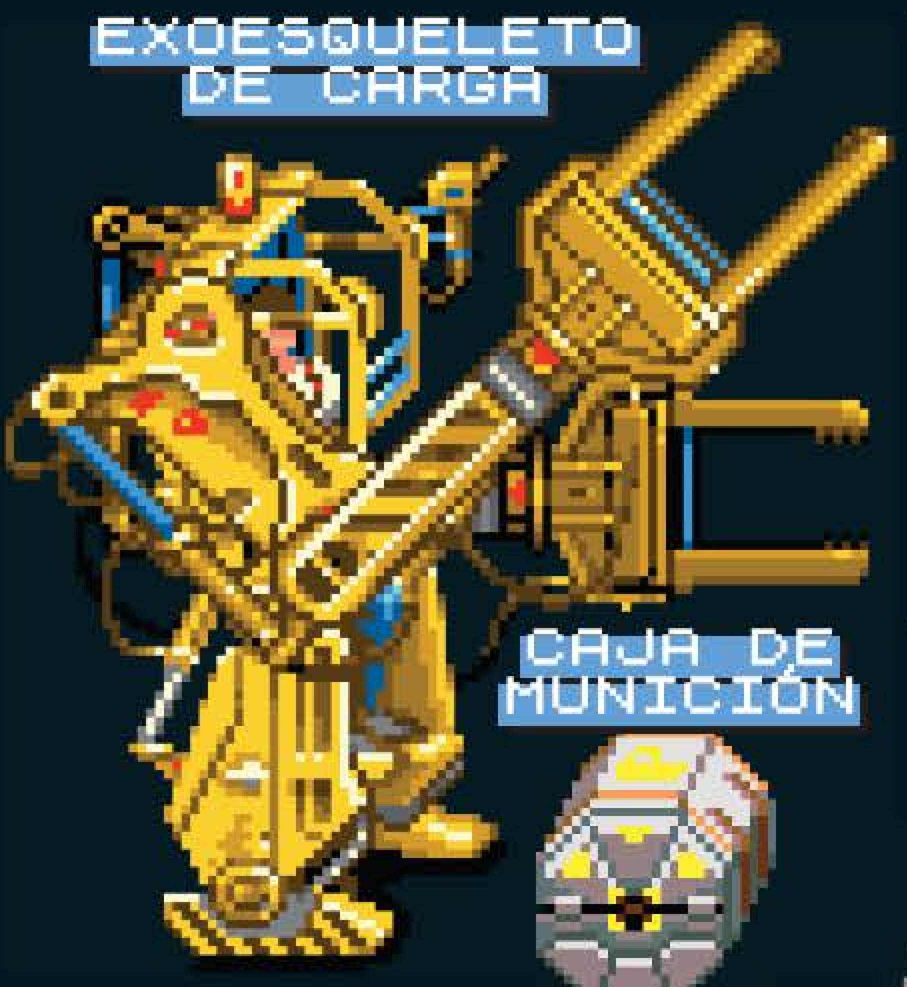


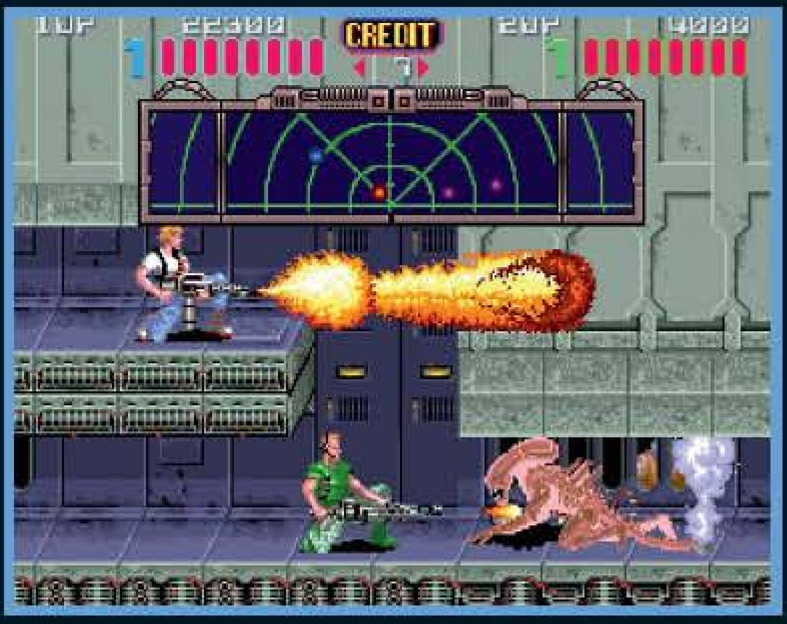
LA REINA (2)

■ La Reina de nuevo, más letal y moviéndose bastante más que antes. Escupe chorros de ácido e intentará golpearte con la cola.

CÓMO VENCERLA:

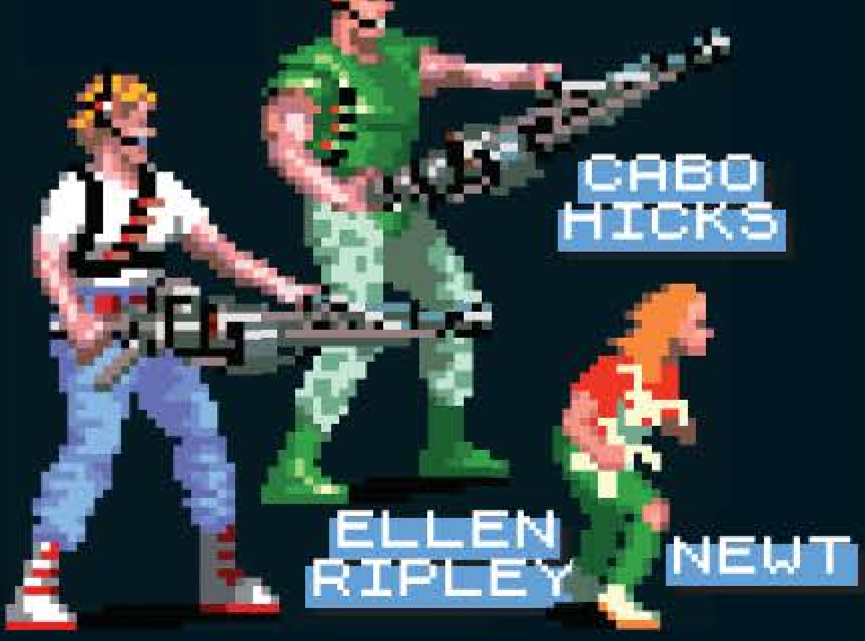
Ve a la derecha hasta llegar al exoesqueleto. Manejando este, esquívala y golpéala hasta que se abra la esclusa de aire; agárrala y arrójala al espacio para terminar el juego.





» [Arcade] El rastreador de movimiento aparecerá en los conductos de aire.

> "A LOS ENEMIGOS ESPERABLES SE AÑADIRÁ UN ESPECTÁCULO CIRCENSE DE TÍPICAS CREACIONES DE KONAMI"



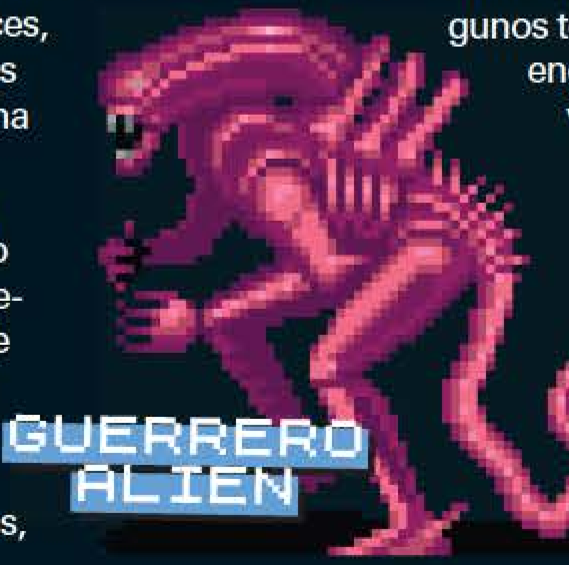
▶ en modo cooperativo y, aunque se supone personificas a Ellen Ripley y al Cabo Hicks, sus nombres no se mencionan en ninguna parte y, desde luego, no se parecen a sus homólogos fílmicos. Para empezar, ¡esta Ripley es rubia! En muchos sentidos, *Aliens* es como un *Contra* no oficial en el que podrías jugar como Lance y Bill… o, al menos, como Lance y Jill. Podemos suponer que la compra de la licencia no era extensible a los parecidos con los actores y los personajes que interpretaban en la película.

También se tomaron libertades con los propios aliens; aparecen como es lo suyo Abrazacaras, Revientapechos, Guerreros y la Reina. Aunque a los enemigos se añadirá un espectáculo circense de típicas creaciones de Konami como zombis, arácnidos y asquerosas criaturas aladas más propias de *Piranha II: los vampiros del mar*, la anterior película dirigida por James Cameron. Y los jefes son aún más extravagantes. Al menos puedes matarlos a todos con fuego, misiles, rayos láser y bombas. Al final del juego incluso puedes tomar el control de un exoesqueleto de carga y usar sus brazos mecánicos para golpear a la Reina alien en la cabezota.

Una vez hayas acabado con ella, podrás dejarla caer por la esclusa hacia las profundidades del espacio, como en la película. También puedes pasar del exoesqueleto y vaciar en la Reina toda la munición de Rifle de Pulsos que lleves, pero es más complicado y te llevará más tiempo. Para completar el título como es debido tienes que terminarlo dos veces, lo que posibilita a los expertos la opción de derrotar a la Reina de una manera distinta en cada vuelta. Lo que también sorprende del enfrentamiento final es la calidad gráfica general que atesora; el juego no se ralentiza, aún con sus sprites grandes y bien dibujados, incluso con la pantalla plagada de bichos. Los fondos, que muestran localizaciones de la película como el complejo de la colonia o el procesador de atmósfera, también están muy bien realizados, mostrando las consecuencias de la infestación alienígena. Al igual que la mayoría de placas arcade de Konami, *Aliens* emplea varios chips gráficos para traer al juego a la vida mediante el mismo hardware de vídeo que emplea *Thunder Cross*, *Gradius III* y *Teenage Mutant Ninja Turtles* (un título con el que *Aliens* tiene bastantes puntos en común).

Sus gráficos y mecánicas merecieron los elogios de la prensa especializada. "Adoro este juego", espetó Jaz Rignall en su análisis al que acompañó de una puntuación del 91 % para *C&VG*. "Es rápido y difícil… y los gráficos son sencillamente brillantes, con unos alien realmente desagradables a los que reventar. ¡Juégalo!". Sin embargo, un crítico anónimo de *Commodore User* se mostró menos impresionado, otorgando al juego de Konami un mísero 44 %. "Los gráficos son uniformemente sosos y monótonos, el control irritantemente falto de respuesta y la acción es insípida y aburrida". Una reseña más sensata apareció en *Zero*, cortesía de Sean Kelly: "es brillante y tiene algunos toques realmente agradables. Será enorme en los salones recreativos y auténticamente grande cuando aterrice en las máquinas domésticas".

Al igual que Sean, cualquiera que gozara *Aliens* en su formato arcade esperaba que Konami realizara una conversión difícil de ejecutar para el hardware de 8 bits, pero ideal ▶



MONTONES DE ARMAS

QUIERO PRESENTARTE A UN AMIGO PERSONAL…

MISIL

■ Dispara misiles de seguimiento que buscan e intentan impactar en el enemigo. Bueno para abatir bichos fuera de nuestro campo de visión, pero no abre camino y te deja expuesto. Evítalo.

3 BALAS

■ Parecido al misil solo que dispara tres cohetes en la dirección hacia la que se esté mirando. Potente, con buen alcance y como los cohetes se reparten bien es difícil fallar. Ideal para novatos.

3 DIRECCIONES

■ Esta útil arma lanza tres rayos con dispersión excelente con lo que resulta perfecto para despejar zonas concurridas, pero carece de potencia así que olvídate de utilizarla en los combates contra los jefes.

LLAMA

■ El poderosísimo lanzallamas aporta un ataque de fantástico aspecto y además quema al contacto a casi todos los enemigos. Tiene un alcance limitado, pero su poder destructivo no tiene comparación.

BOMBAS

■ Estos ingenios mortíferos están repartidos por todo el juego y se lanzan pulsando el botón disparo agachado y explotan al tocar el suelo. Haz uso de ellas cuando las cosas se pongan en exceso difíciles.

SUPERBOMBAS

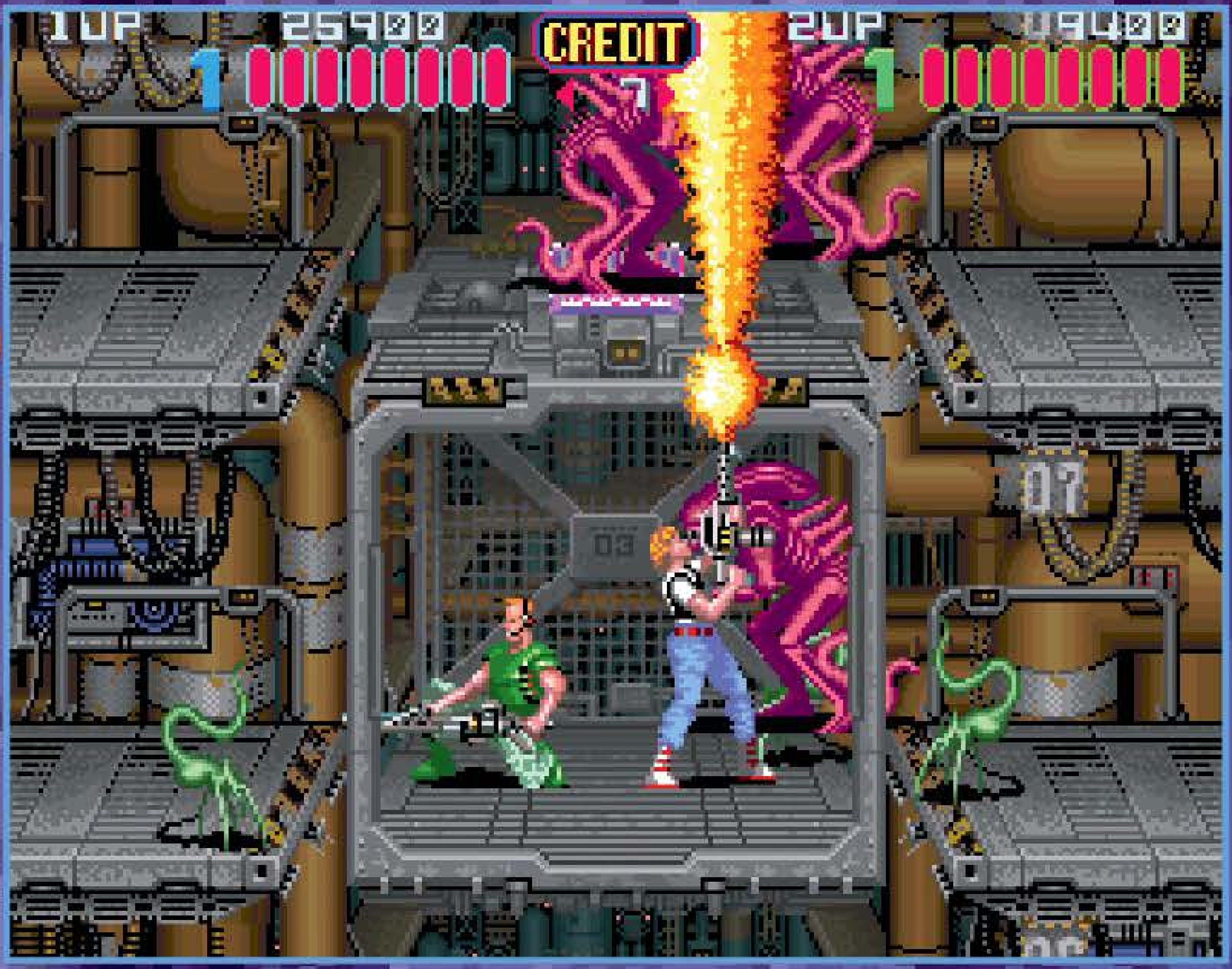
SUPER BOMBS

■ Como las bombas normales, pero estas eliminan todos los enemigos de la pantalla. Solo hay una caja que las contenga en todo el juego, en la sección del canal de agua, donde encontrarás dos bombas.

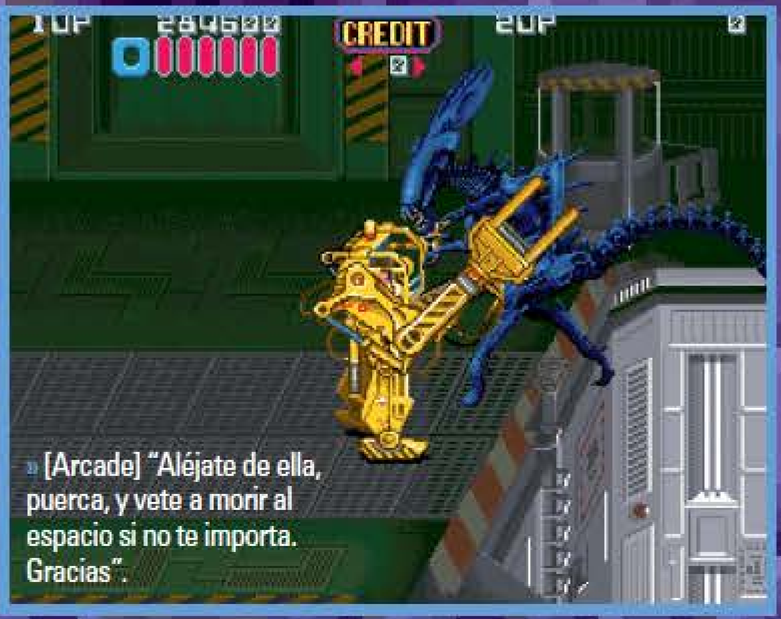
"EL JUEGO NO SE RALENTIZA, AÚN CON SUS SPRITES GRANDES Y BIEN DIBUJADOS, INCLUSO CON LA PANTALLA PLAGADA DE BICHOS"

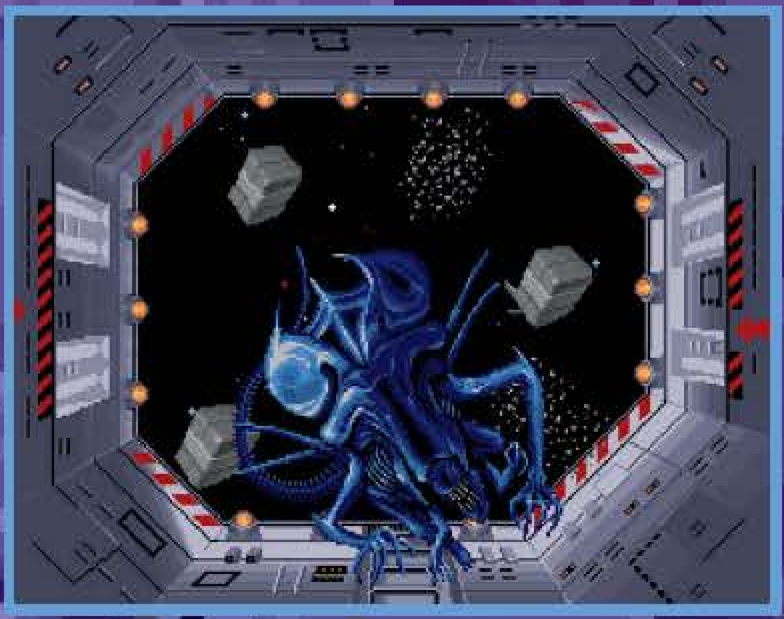
para máquinas de 16 bits. Pero aquello jamás sucedió, a pesar de los fuertes rumores. En el número correspondiente a noviembre de 1990 de *Mean Machines*, Jaz Rignall respondió a un lector que le había escrito preguntándole si podría disfrutar el juego en casa. "Te alegrará saber que se está preparando una versión de *Aliens* para Mega Drive", contestó Jaz, "pero no creo que esto suceda hasta mediados del año que viene". Preguntamos a Jaz sobre esto y aunque no recuerda los detalles exactos, sí que escuchó a alguien de Sega decir que Konami estaba desarrollando una versión para Mega Drive. Acudimos pues a Emil Heidkamp, vicepresidente senior de Konami Of America en aquella época, para saber más. "*Aliens* fue un gran éxito para la división arcade de Konami", nos cuenta. "No recuerdo por qué no hicimos una conversión del juego pero en aquel momento, Konami tenía literalmente exceso de grandes títulos entre los cuales elegir. Siempre tratábamos de equilibrar mezclando juegos de acción para máquina recreativa, deportivos y licencias como *Top Gun* o *Teenage Mutant Ninja Turtles*. Sin duda, era un problema con clase".

Así pues, *Aliens* entró en el reino maldito de los títulos no convertidos. A lo largo de los años Konami ha lanzado varias recopilaciones de sus juegos, la más reciente aquella destinada a celebrar su 50 aniversario en 2019, pero *Aliens* nunca se ha incluido en ninguna. Cabría suponer que hacerlo implicaría volver a negociar la licencia con Fox/Disney, que es lo que hizo Koch Media para incluir *Alien Vs Predator* en su Capcom Home Arcade. Konami ya ha reeditado en el pasado clásicos afectados por circunstancias similares como *TMNT* o *The Simpsons*, así que no todo está perdido; sobre todo porque la franquicia sigue siendo muy popular, con nuevos títulos, películas e incluso una serie de televisión en el horizonte. Mientras tanto, si quieres jugar legalmente a *Aliens* de Konami, quizá encuentres alguna máquina arcade entre las sombras, acechando en el rincón más oscuro de un salón recreativo perdido por la galaxia. ✱

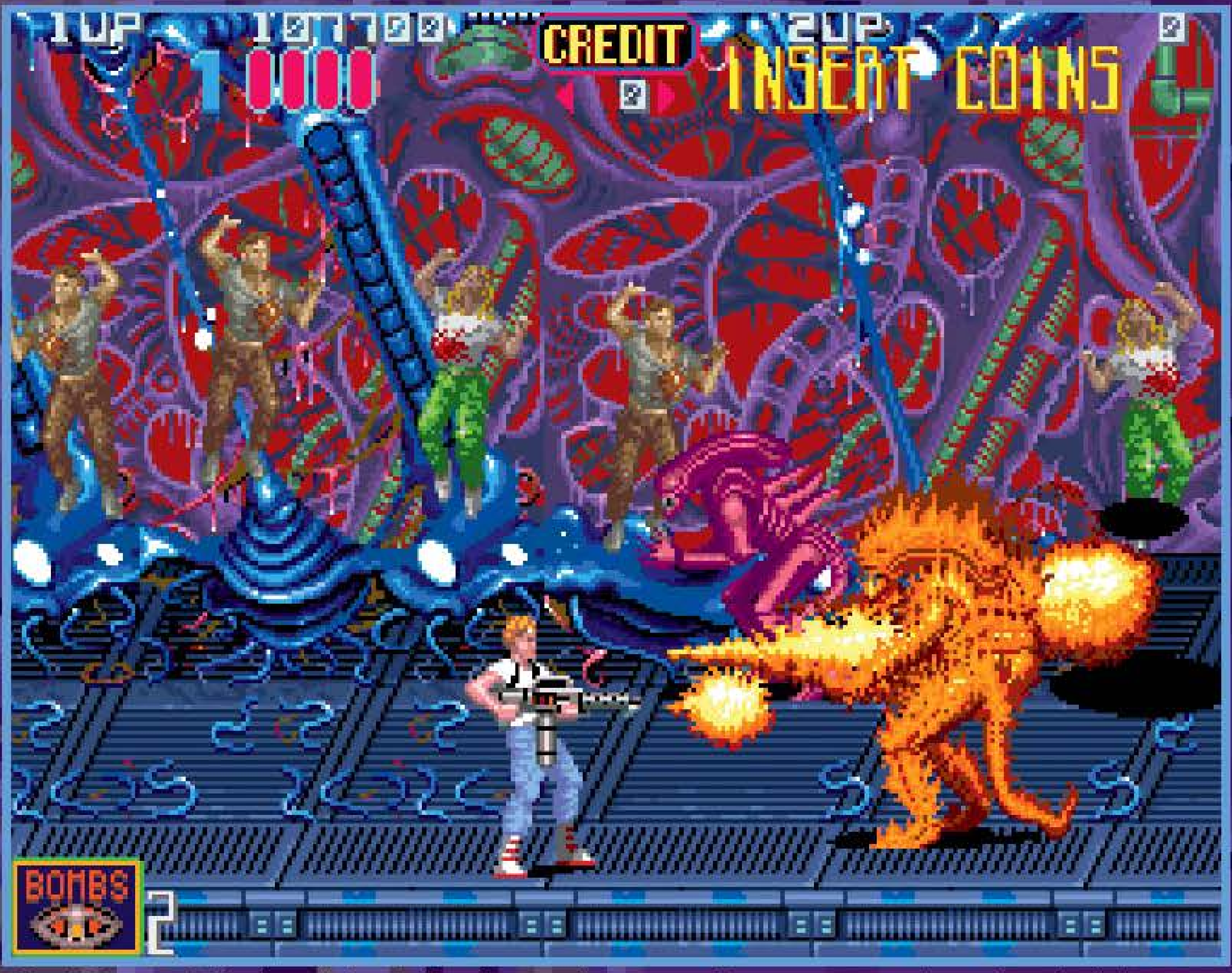


[Arcade] Tanto si los disparas o los quemas, los enemigos normales caen fácilmente.

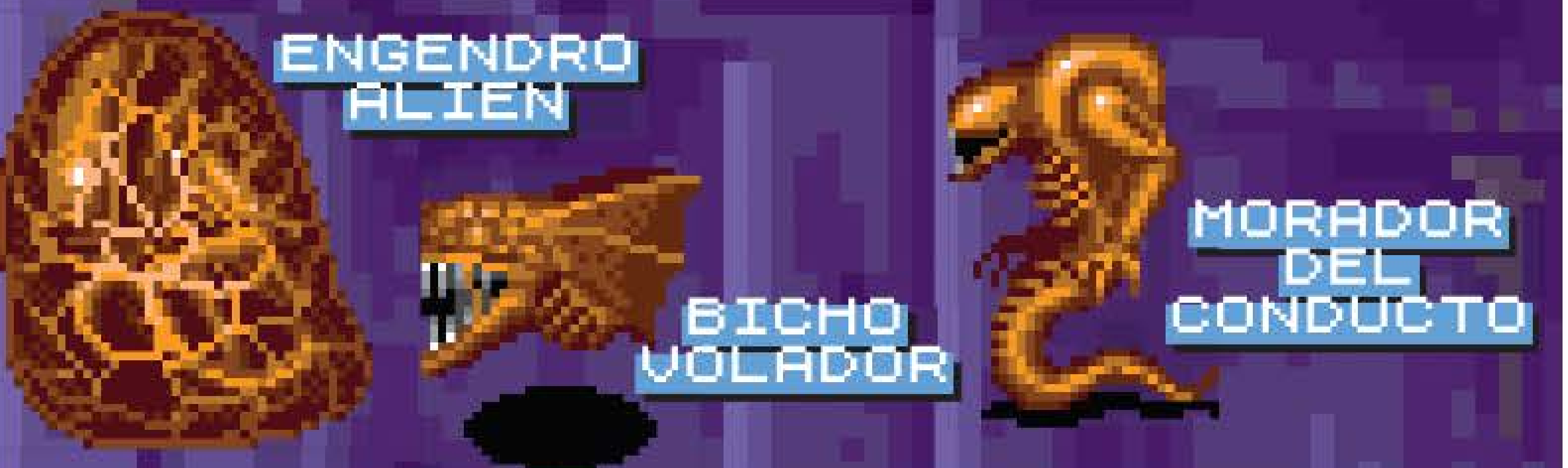


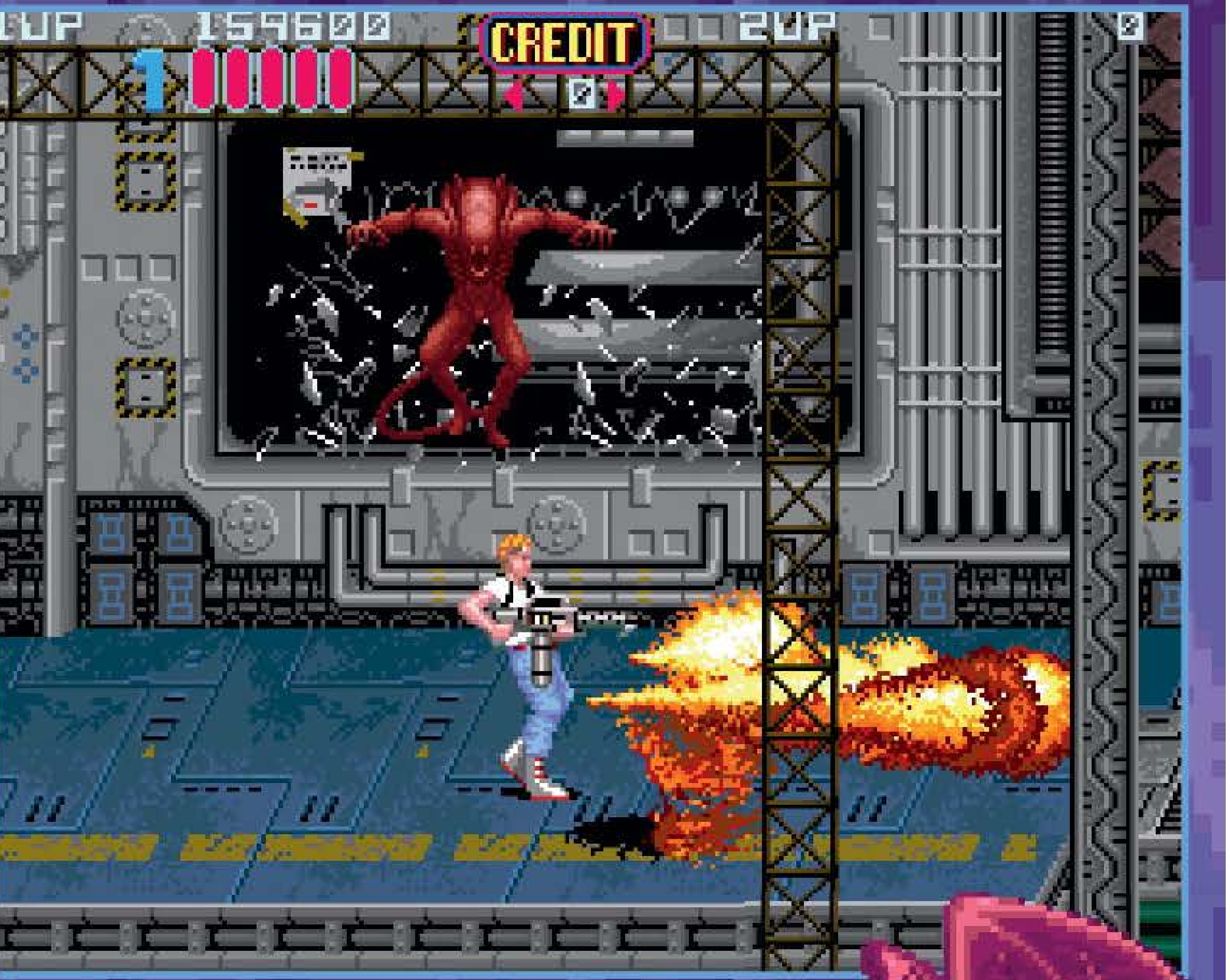


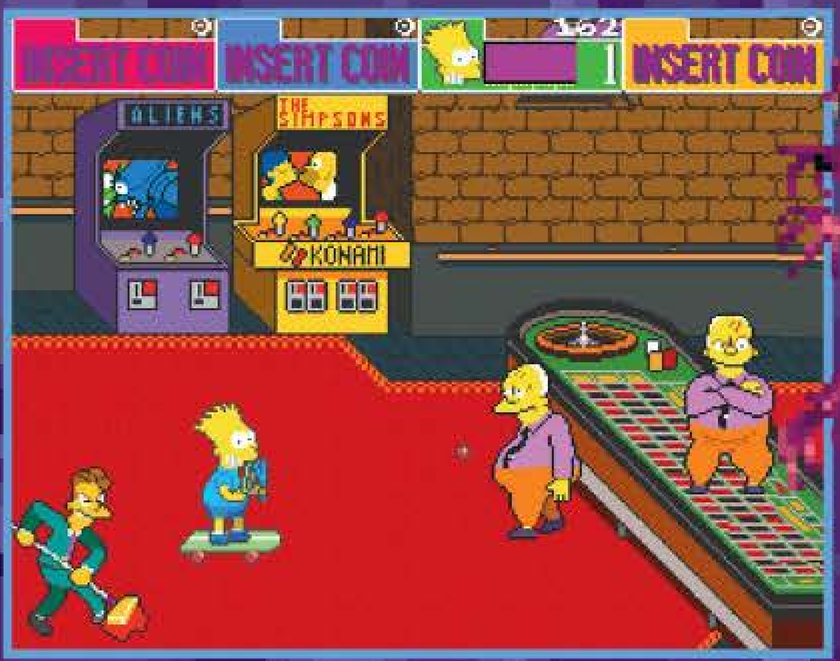
» [Arcade] "Aléjate de ella, puerca, y vete a morir al espacio si no te importa. Gracias".



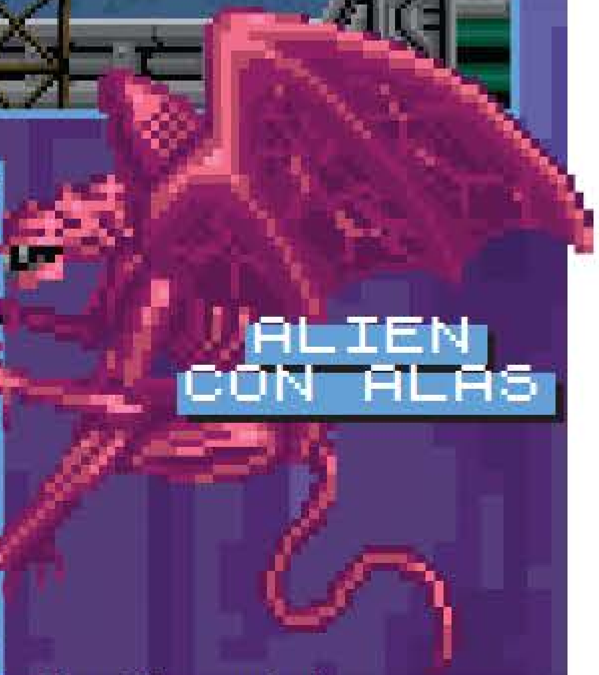
» [Arcade] Con seguridad, los desarrolladores de Konami pensaron: "tenemos 512 colores, y vamos a usar todos y cada uno de ellos".



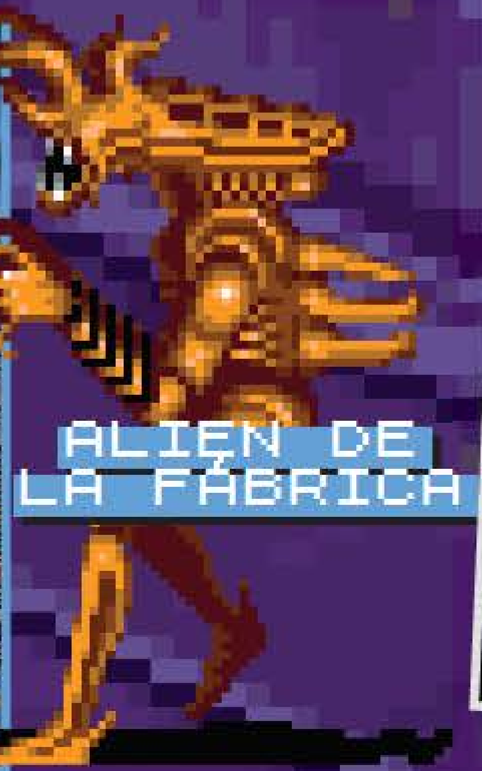




» [Arcade] La recreativa de *Aliens* apareció más tarde en el juego arcade de Konami *The Simpsons*.



1UP
194500
CREDIT
0
2UP
BOMBS



OTRO GLORIOSO DÍA

CHARLAMOS CON MARCO FRATTINO, QUIEN OSTENTA EL MAYOR RÉCORD DE PUNTUACIÓN EN EL JUEGO

» El experto en *Aliens* Marco 'Gemant' Frattino.

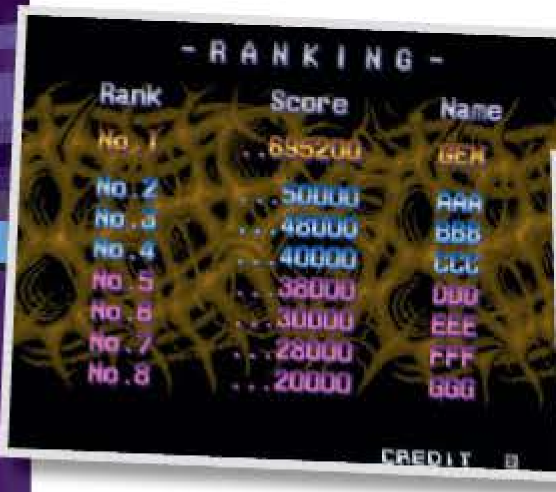
¿Podrías contarnos algo sobre ti?
Tengo 46 años y vivo en Trieste, Italia. Soy un entusiasta de los récords de puntuación, y gestiono la base de datos oficial de récords en arcade italianos.

Cuéntanos tu historia con el *Aliens* de Konami.
Empecé a jugarlo en un bar, allá por 1990. En aquella época podía dar la primera vuelta con un crédito, pero no podía dar una segunda sin hacer uso de otro crédito más. Volví a jugar de nuevo en 2005, y mis habilidades mejoraron mucho. Entrené durante un mes completo, y el 6 de julio de 2005 conseguí una puntuación de 1 695 200 con la que estaba satisfecho. Mi objetivo era mayor -sobre 1 800 000 puntos- pero como cada intento requería una sesión de juego de unas tres horas, y solo podía intentarlo una vez al día, desistí tras cierto número de intentos en alcanzar esa meta.

¿Hay algún motivo por el cual juegues a la versión japonesa del juego, y no a las demás?
En mi ciudad solo se distribuyó la versión japonesa, distinta de las distribuidas en occidente. Cuando empecé a jugar en 2005, sabía que la puntuación más alta se había conseguido en la versión japonesa y rondaba por 1 624 000 puntos. Batir ese récord fue mi objetivo inicial, pero no había información sobre las mejores técnicas para lograrlo, y las mejores repeticiones de MAME disponibles apenas superaban el millón. Tuve que estudiar el juego y encontrar las mejores técnicas por mi cuenta. Para mí el verdadero récord a batir es el japonés; Japón es el país donde se produjeron los mayores desafíos de puntuación, en comparación con los que tuvieron lugar en otros países. Es por eso que mi referencia siempre ha sido el récord japonés.

La mayoría de jugadores emplean el lanzallamas como arma de preferencia. ¿Recomiendas utilizar alguna otra?
El lanzallamas es la mejor arma para completar todas las fases del juego. Sin embargo, si tu objetivo es conseguir una puntuación alta, es mejor el '3 direcciones' en zonas concretas del juego.

¿Te queda algo por conseguir en *Aliens*? ¿Algún asunto pendiente con él?
Estoy satisfecho con mi puntuación más alta. Sin embargo, a finales de 2005 un amigo descubrió que se pueden conseguir puntos infinitos aprovechando un fallo que restablece el tiempo en una fase concreta. Este descubrimiento me quitó la motivación para mejorar mi puntuación. Además, *Aliens* es uno de mis juegos favoritos, ¡pero me apasiona más *Golden Axe*!

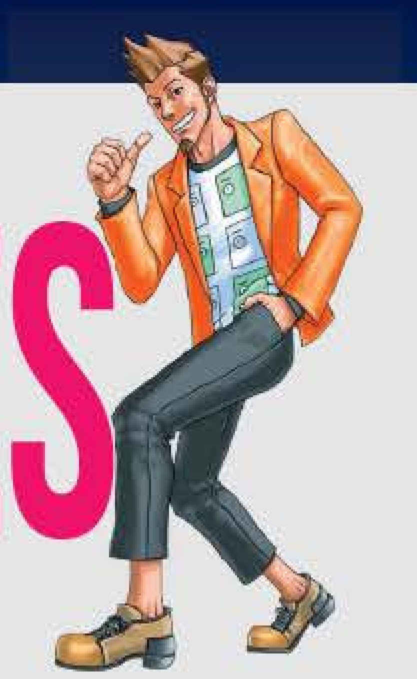


```
   -RANKING-
Rank     Score     Name
No.1   ..695200    GEM
No.2   ...50000    AAA
No.3   ...48000    BBB
No.4   ...40000    CCC
No.5   ...38000    DDD
No.6   ...30000    EEE
No.7   ...28000    FFF
No.8   ...20000    GGG
                CREDIT 0
```

» [Arcade] Marco logró su récord mundial de puntuación en la versión japonesa del juego, en 2005.

1UP
CREDIT
2UP
INSERT COINS

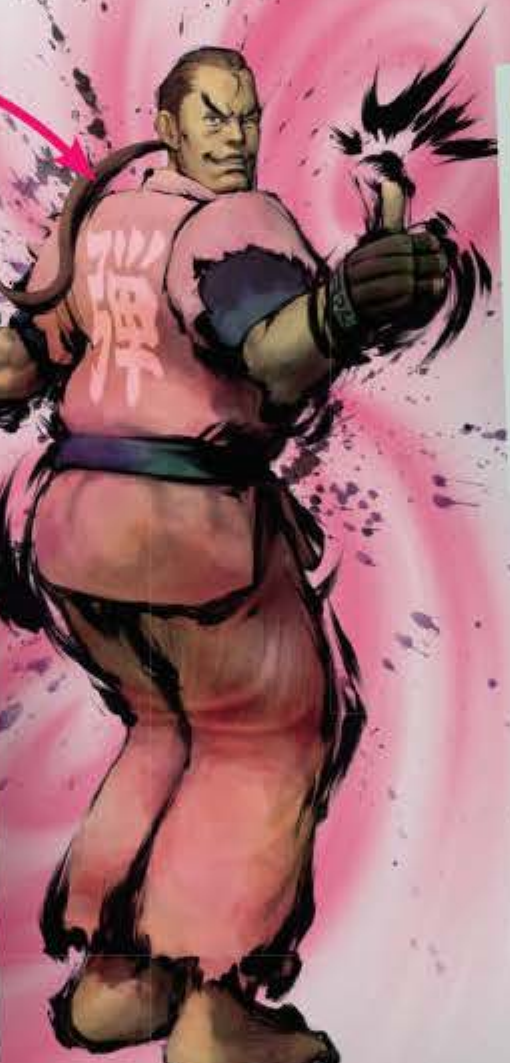
ADORABLES PERDEDORES



Si nuestro deseo es ser héroes triunfantes, necesitaremos villanos rivales para poder serlo. Pero estos no parecerían nada especial si no pudiéramos compararlos con otros entrañables bobos de los que nos terminaremos enamorando.

DAN HIBIKI

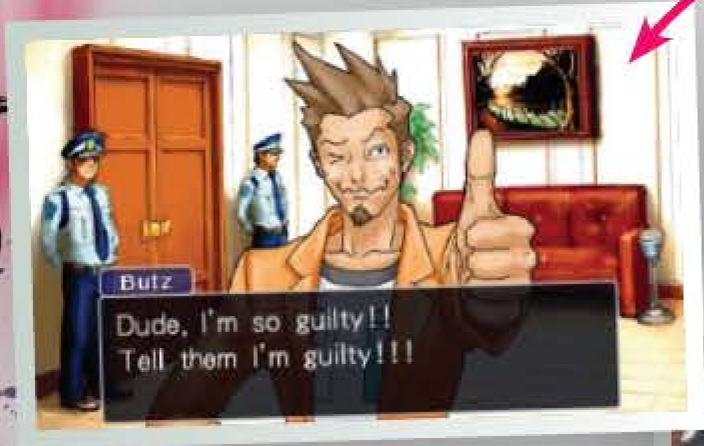
Concebido como guiño a los protagonistas de la serie *Art Of Fighting* creada por SNK, el luchador más patético de la saga *Street Fighter* seguramente pueda escupir más lejos de lo que alcanza su bola de fuego. Aunque en su patetismo se hace querer, él y su elegante vestimenta rosa.



31900
06
INSERT 2COINS
DAN
GEN

LARRY BUTZ

El primer cliente de Phoenix Wright es un ligón empedernido, pero parece incapaz de hacer bien nada más. Para su desgracia tiende a quedarse sin novia al mismo ritmo que pierde sus numerosos trabajos; y suele participar en juicios, en ocasiones como testigo, y otras como sospechoso.



Butz

Dude, I'm so guilty!!
Tell them I'm guilty!!!

GLASS JOE

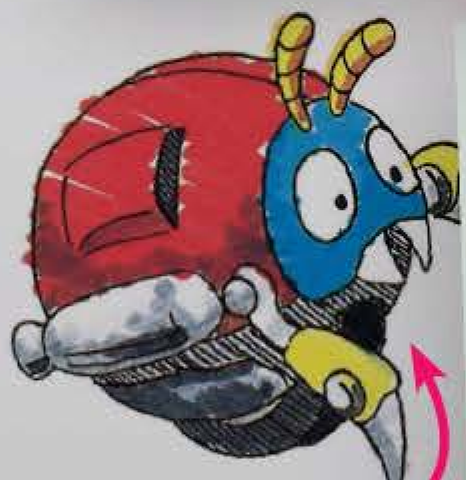
Tu primer contrincante en *Punch-Out!!* parece preferir las baguets al boxeo, pero nunca se rinde, como demuestra su récord de una victoria y 99 derrotas. Si alguna vez te sientes mal por perder contra Mike Tyson, consuélate pensando que fue derrotado por este parisino, ejem, poderoso.

6
0:11
ROUND 1
VS.

674330
ARMS
∞
1UP=0
2

MOTO BUG

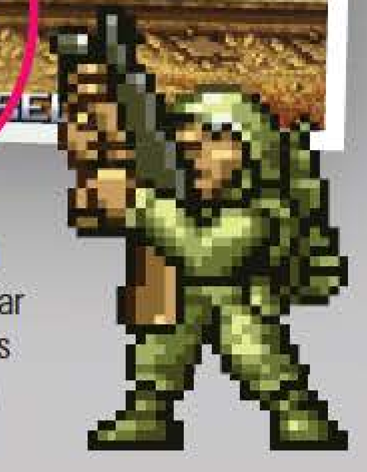
La primera linea de ataque de Robotnik es un cautivador fracaso en potencia, con su avance incansable hacia Sonic en una lucha que difícilmente ganará. Si lo pensamos, debería inspirarnos: siempre hacia adelante, sin cejar en su empeño, a pesar de los desafíos que impone la vida.

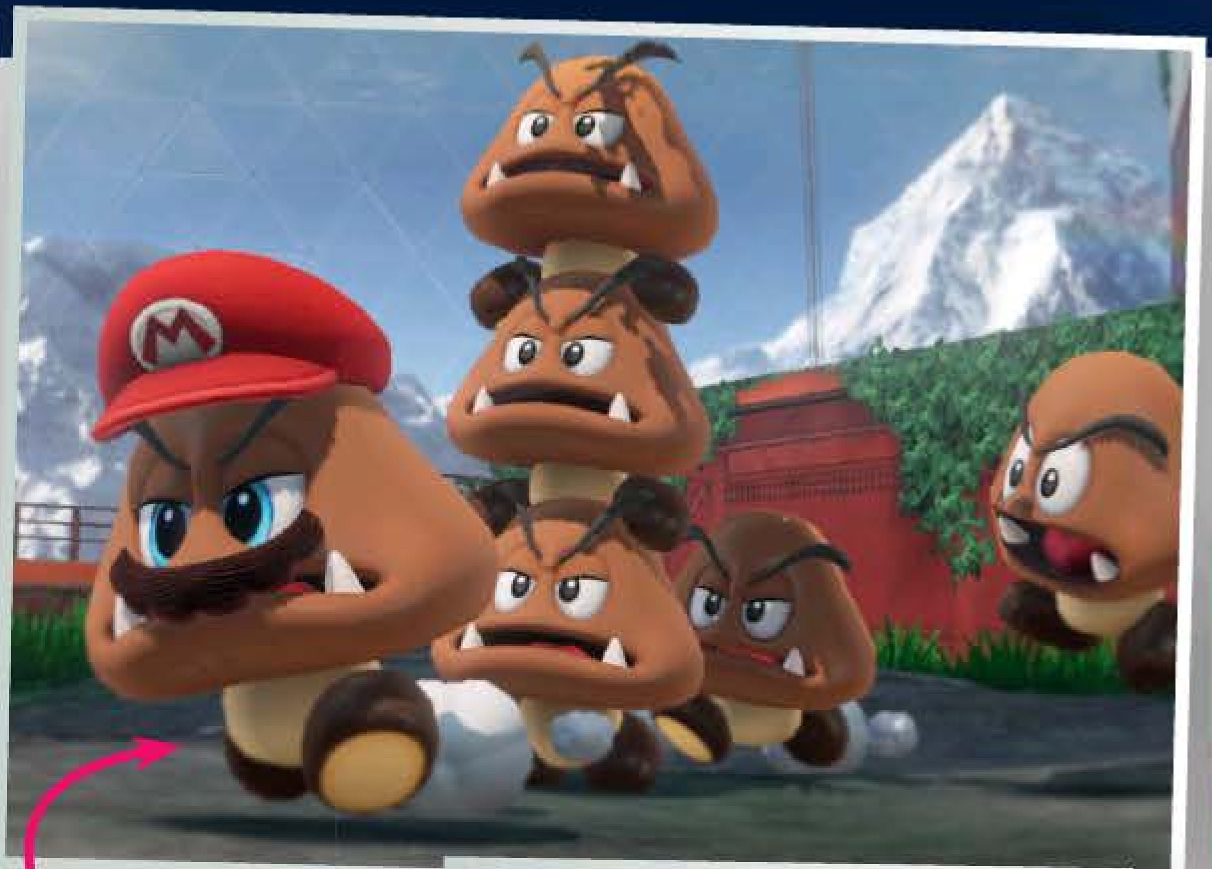


SCORE 0
TIME 0:03
RINGS 0
SONIC 3

INFANTERÍA REBELDE

La chiflada carne de cañón de *Metal Slug* está tan excelentemente animada que no podrás evitar disfrutar con sus gansadas. Observa cómo caminan de puntillas por los tejados, se ríen de tu muerte o gritan y huyen despavoridos cuando reapareces justo frente a ellos.



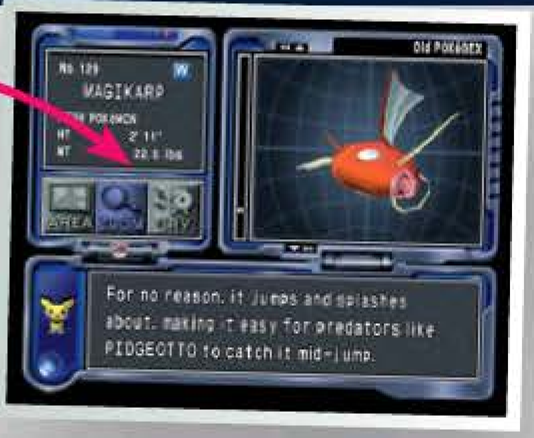


GOOMBA

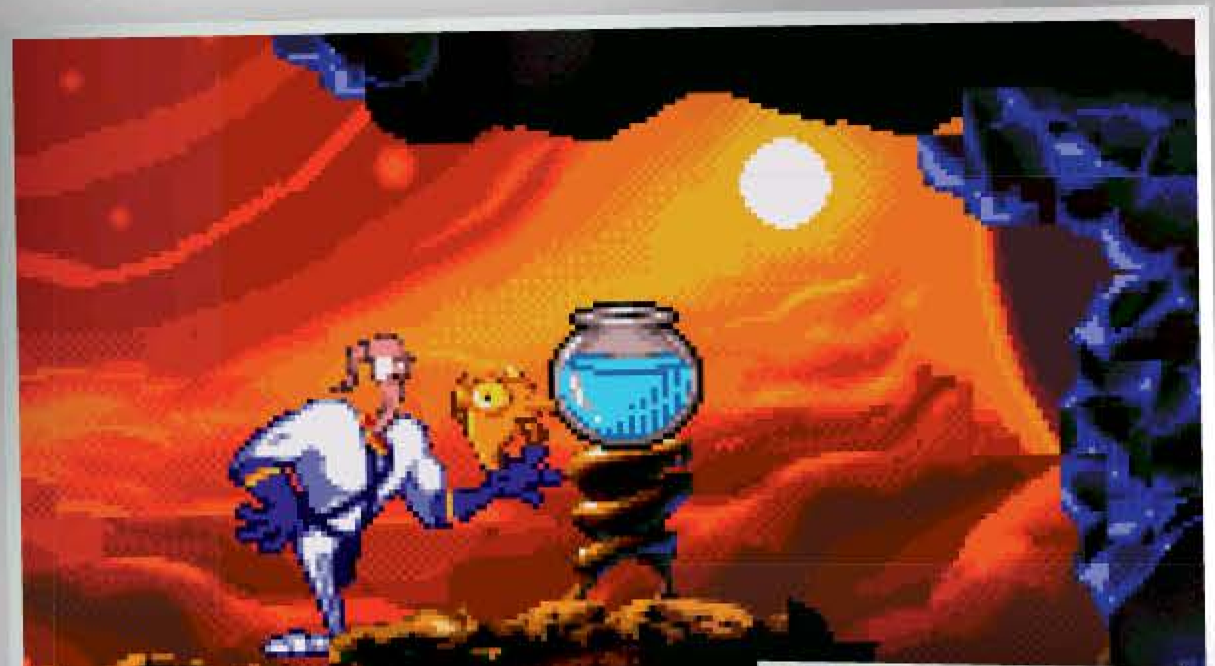
Para ser malos básicos, los Goombas son bastante inteligentes; tras darse cuenta de su vulnerabilidad a los saltos de Mario, en los últimos juegos han empezado a subirse unos sobre otros como desesperada herramienta defensiva. Una mínima molestia para el fontanero más famoso del mundo...

MAGIKARP

Cuando Game Freak te dio la oportunidad de gastar 500 de tus Pokéahorros en esto, te estaba enseñando una importante lección: cuidado con los timos. Carece de movimientos útiles, pero si te esfuerzas evolucionará hasta convertirse en un temible Gyarados.

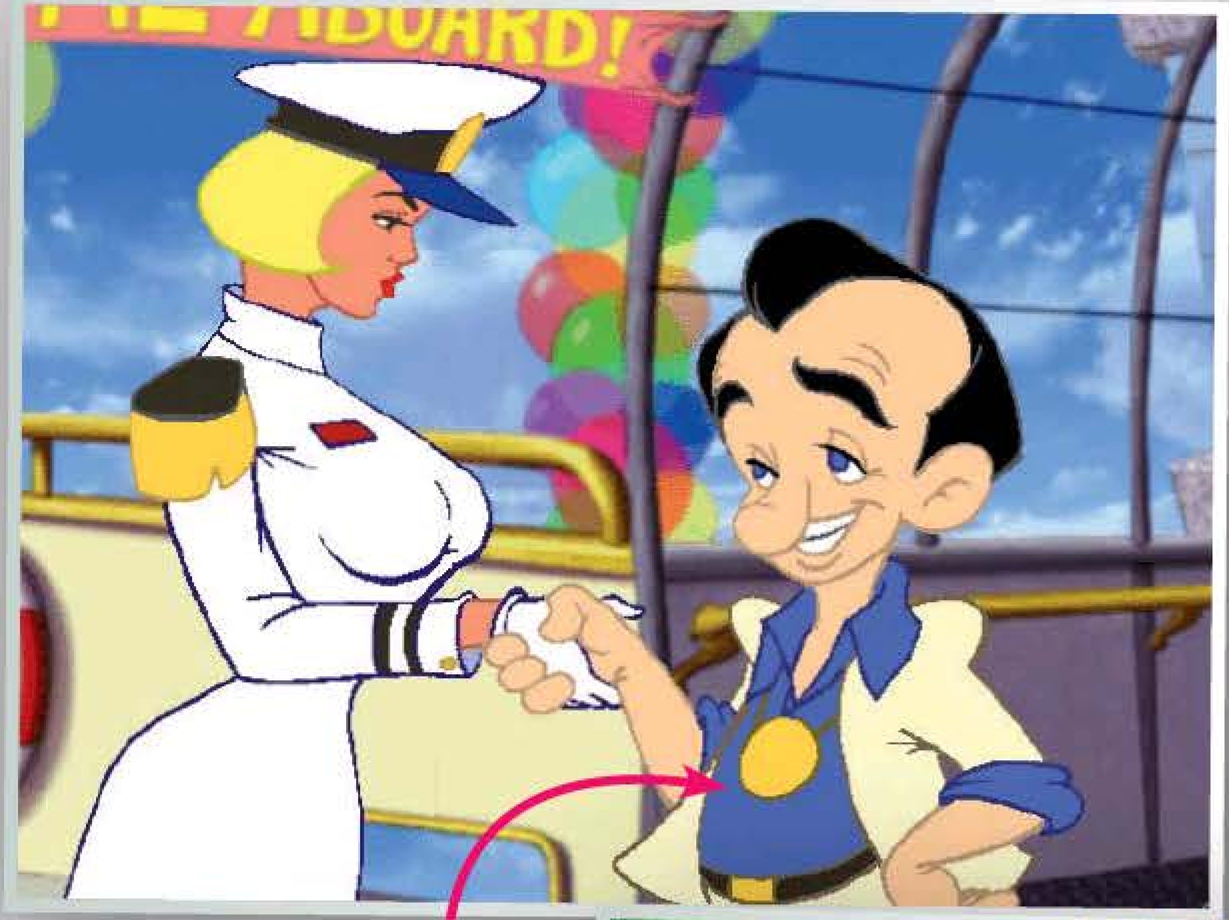


For no reason, it jumps and splashes about, making it easy for predators like PIDGEOTTO to catch it mid-jump.



BOB EL PEZ ASESINO

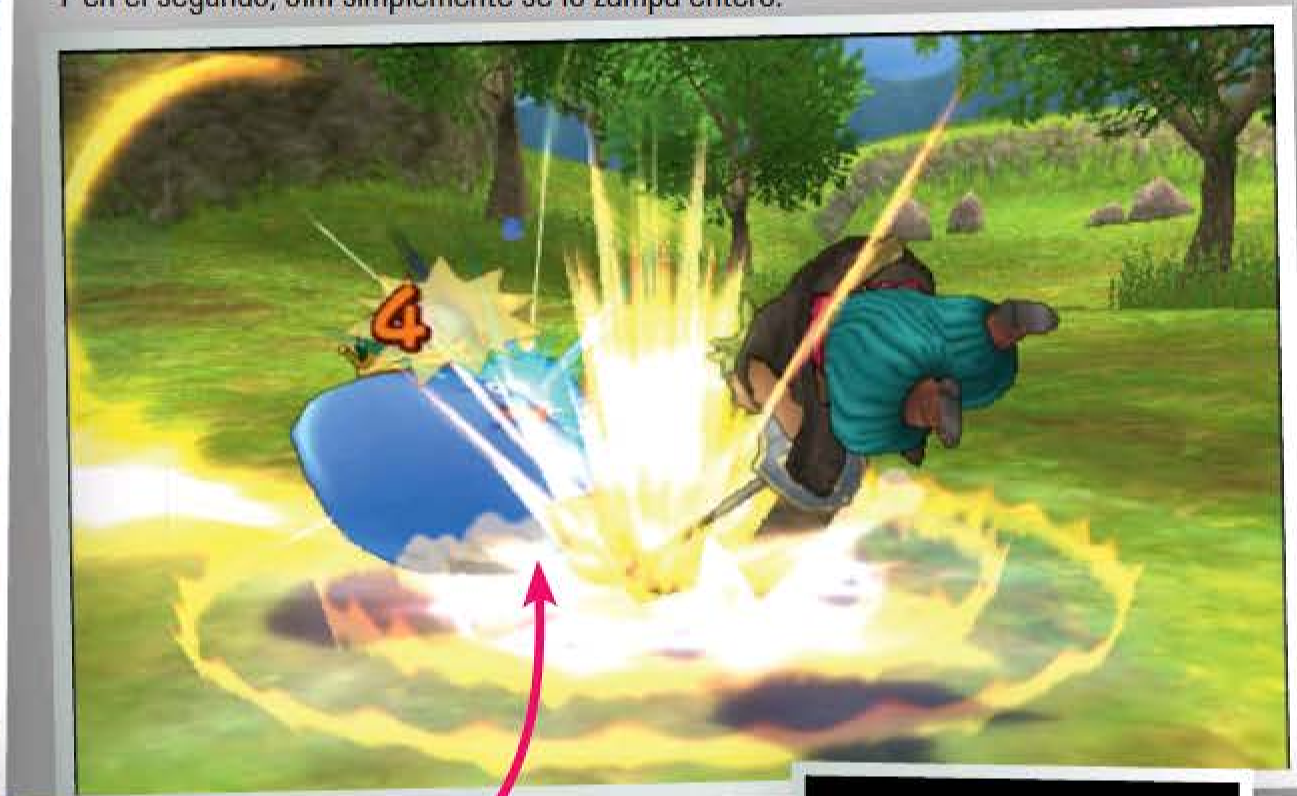
Esperábamos mucha resistencia de uno de los adversarios supuestamente más feroces de Earthworm Jim, pero sus combates contra su rival acuático se quedan en (ja, ja) agua de borrajas. En el primer juego, Bob es derrotado cuando su pecera cae al suelo. Y en el segundo, Jim simplemente se lo zampa entero.



WHAT A PERVERT!!
MAGAZINES

LARRY LAFFER

Famoso ante todo por sus entradas, su escasa estatura y sus trajes horteras, Larry Laffer es exactamente el tipo de tío que uno aspira a no ser. Qué puede salirle bien al pobre desgraciado, cuando es su líbido hiperactiva lo que dirige sus actos...

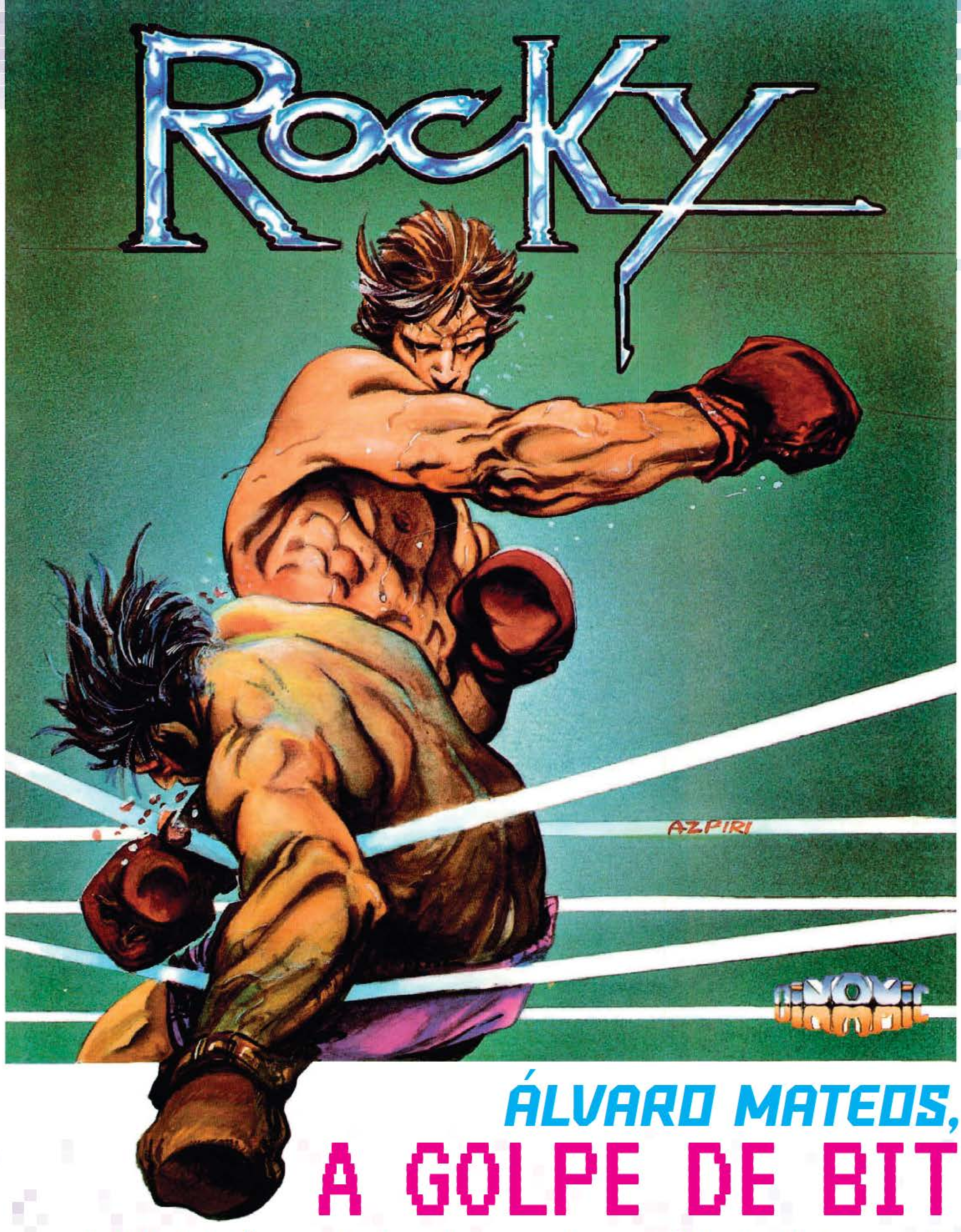


```
Bree-Adan-Eluc-Hira
H 15 H 10 H  8 H 11
M  7 M  0 M  9 M  9
Hr  1 Sr  1 Wz  1 Pr  1

Slime-B attacks!
Missed!
Breen is unhurt.
```

LIMO

Los Limos son el enemigo más flojo de la serie *Dragon Quest*. Y cuando varios Limo se combinan para crear un Limo Rey, este no es más que un bobalicón sonriente y chorreante con una corona. Pero mira, es el rey de ventas en merchandising de la saga; mmh, algo tendrán estos adorables perdedores.



ÁLVARO MATEOS, A GOLPE DE BIT

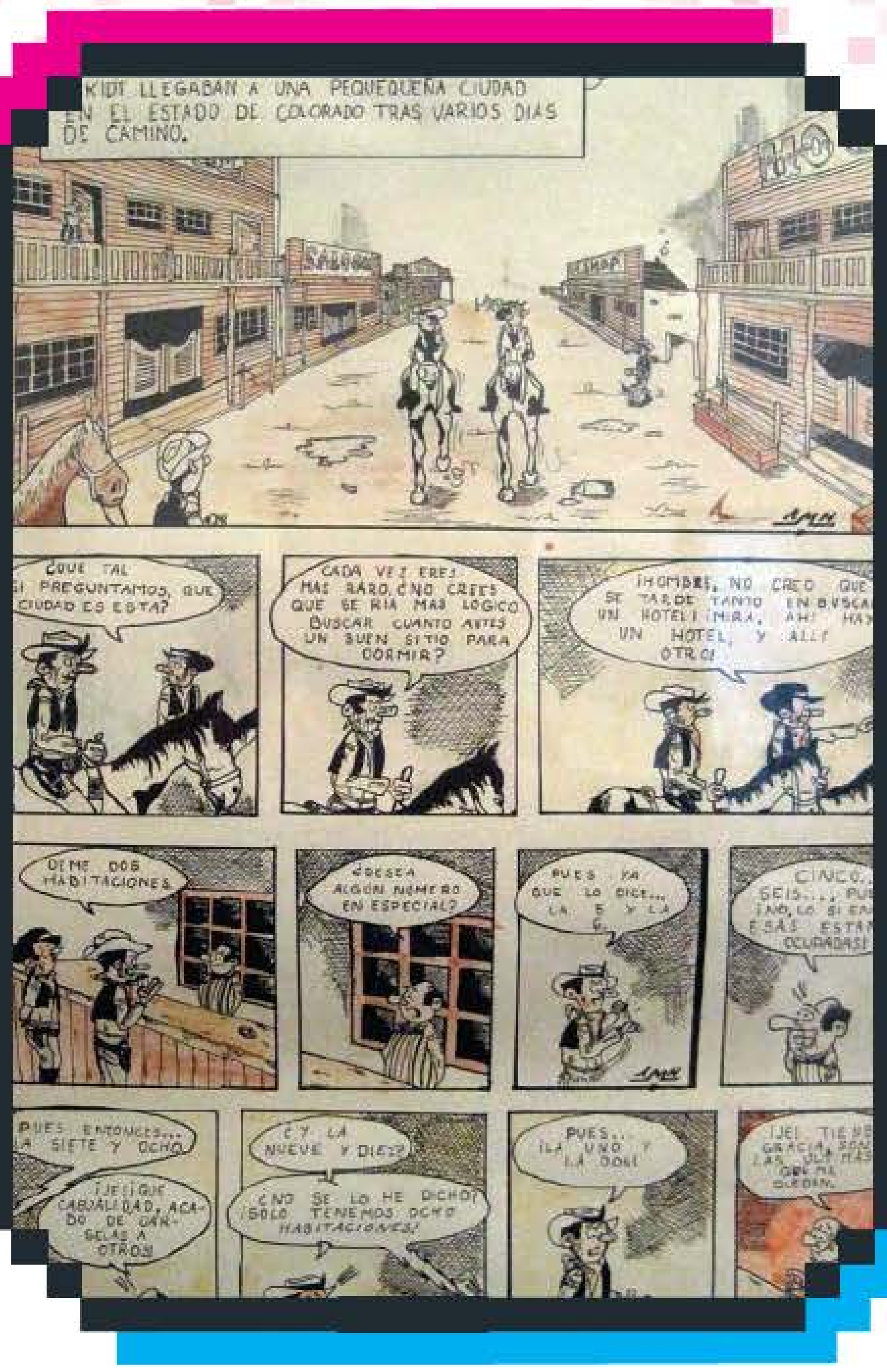
La historia de Álvaro es la de muchos programadores españoles de videojuegos en los ochenta, la de un chispazo eléctrico que encendió sus cerebros al ver por primera vez un ordenador; la historia del éxito fugaz, la vuelta a la tierra y la desorientación porque alguien les cambió las reglas del juego sobre la marcha. Y en el caso de Álvaro, la aventura de una reconstrucción personal tras la agitada adolescencia.

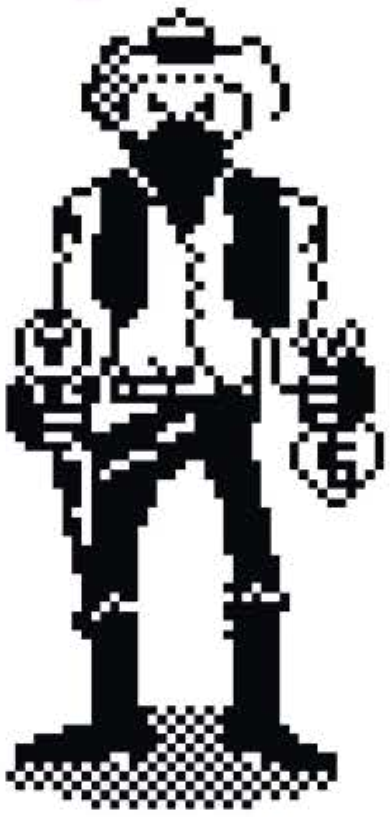
TEXTO DE JESÚS MARTÍNEZ DEL VAS

A Álvaro le es inevitable, según describe él, que le asalte ese llamado 'síndrome del impostor' cada vez que habla de su trayectoria como programador. Seguramente no le estoy ayudando apabullándole con todo tipo de chorradas: le enseño sentado en una terraza unas enormes láminas del *West Bank* y el *Rocky* mientras le pido que se las dedique a un buen amigo. Las firma titubeante, perplejo de que aquello que hizo en los años ochenta sea aún hoy, casi cuarenta años después, recordado y considerado un maravilloso ejemplo de buen hacer y de pulcritud. Como es natural, su visión sobre aquellos años ha ido variando con el tiempo, madurando en paralelo a su evolución personal.

"Ese pasado en cada momento lo ves de una manera, yo lo tengo ya integrado en mi vida, tuve bastante suerte y me ayudó a experimentar muchas cosas, a tener recursos, y me ha dado herramientas para afrontar situaciones similares. Una lección de vida temprana. Al mismo tiempo, sigo teniendo ese 'síndrome del impostor'. Cuando me proponen una entrevista, pienso 'a quién le va a interesar'". *Rocky, West Bank* y *Capitán Sevilla* (nunca 'Capitán Morcilla', aquello no convencía en Dinamic) fueron aquellas entrañables primeras creaciones comerciales, una terna auténticamente lujosa.

Su padre se desplazó de Zamora a Madrid, y de allí a Sevilla, con la clara idea de volver a la capital. "Era militar, le destinaron a Madrid, y a un amigo le tocó en Sevilla, y le propuso cambiar la plaza porque tenía su novia en Madrid. Tenía pensado estar solo un año hasta que le destinaran a otro lugar. Allí conoció a mi madre, allí se quedó… y allí está enterrado". Siendo niño, dibujaba cómics del oeste basados en *Lucky Luke*, con vaqueros y forajidos. Recuerda que visitó una imprenta con su padre: su sueño no era programar videojuegos (que aún no habían llegado a su vida), sino editar un cómic, verlo impreso.

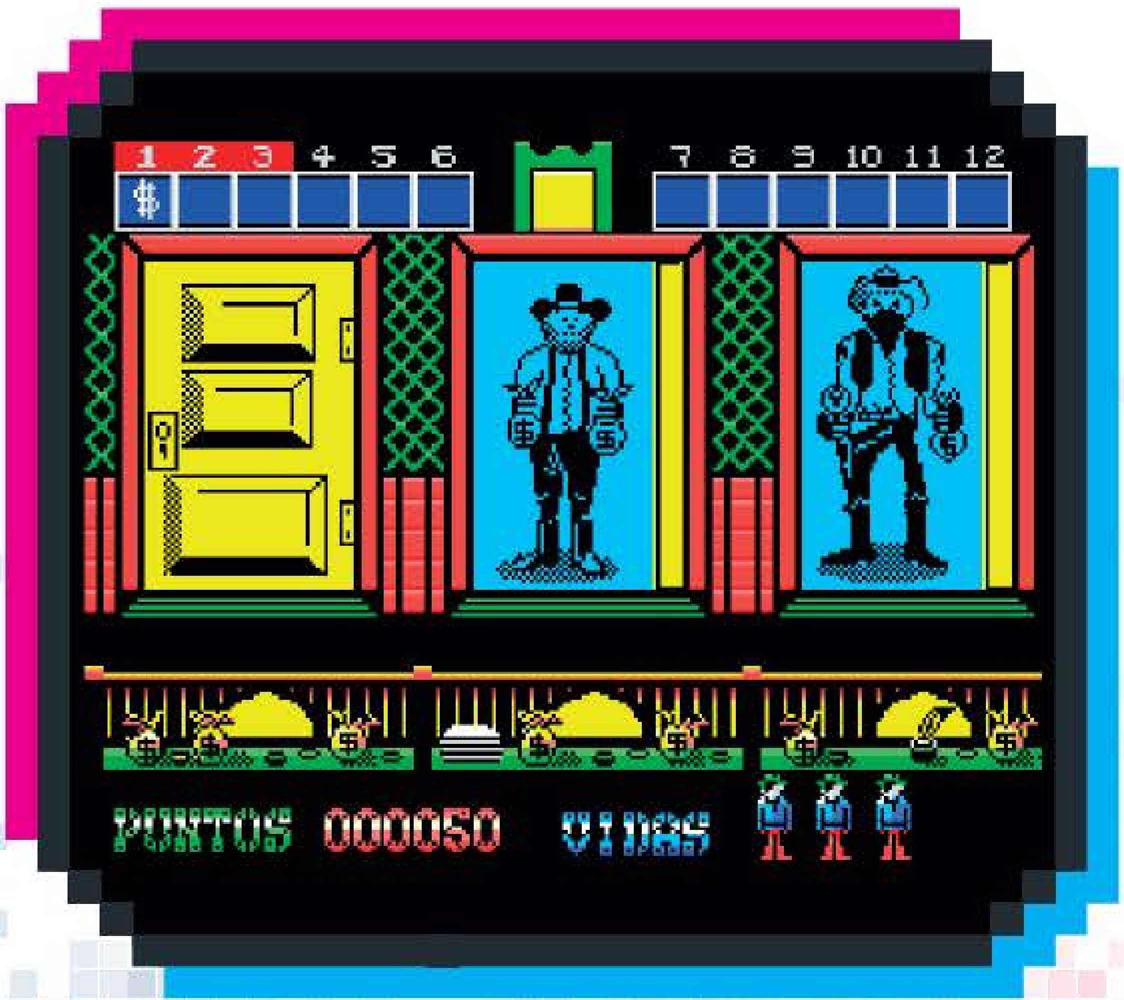

KIDT LLEGABAN A UNA PEQUEQUEÑA CIUDAD EN EL ESTADO DE COLORADO TRAS VARIOS DIAS DE CAMINO.
SALOON
¿QUE TAL SI PREGUNTAMOS, QUE CIUDAD ES ESTA?
CADA VEZ ERES MAS RARO. ¿NO CREES QUE SERIA MAS LOGICO BUSCAR CUANTO ANTES UN BUEN SITIO PARA DORMIR?
¡HOMBRE, NO CREO QUE SE TARDE TANTO EN BUSCAR UN HOTEL! ¡MIRA, AHI HAY UN HOTEL, Y ALLI OTRO!
DEME DOS HABITACIONES
¿DESEA ALGUN NUMERO EN ESPECIAL?
PUES YA QUE LO DICE... LA 5 Y LA 6.
CINCO... SEIS... ¡NO, LO SIENTO ESAS ESTAN OCUPADAS!
PUES ENTONCES... LA SIETE Y OCHO.
¿Y LA NUEVE Y DIEZ?
¡JE! ¡QUE CASUALIDAD, ACABO DE DARSELAS A OTROS!
¿NO SE LO HE DICHO? ¡SOLO TENEMOS OCHO HABITACIONES!
PUES... ¡LA UNO Y LA DOS!
¡JE! TIENE GRACIA, SON LAS ULTIMAS QUE ME QUEDAN.
AMM



» Al final, ¡el cómic de Álvaro salió publicado! En Retro Gamer tuvo que ser.

Pero era demasiado joven, la imprenta demasiado cara, y su sendero estaba señalizado en un cruce diferente.

La estrambótica idea de programar nació de la mano de David Marín, su amigo de la niñez. Compartían inquietudes tremendamente creativas. La electrónica, crear robots muy primarios, rodar películas en Super 8, todo ello en un cuarto que llamaban 'El Laboratorio'.

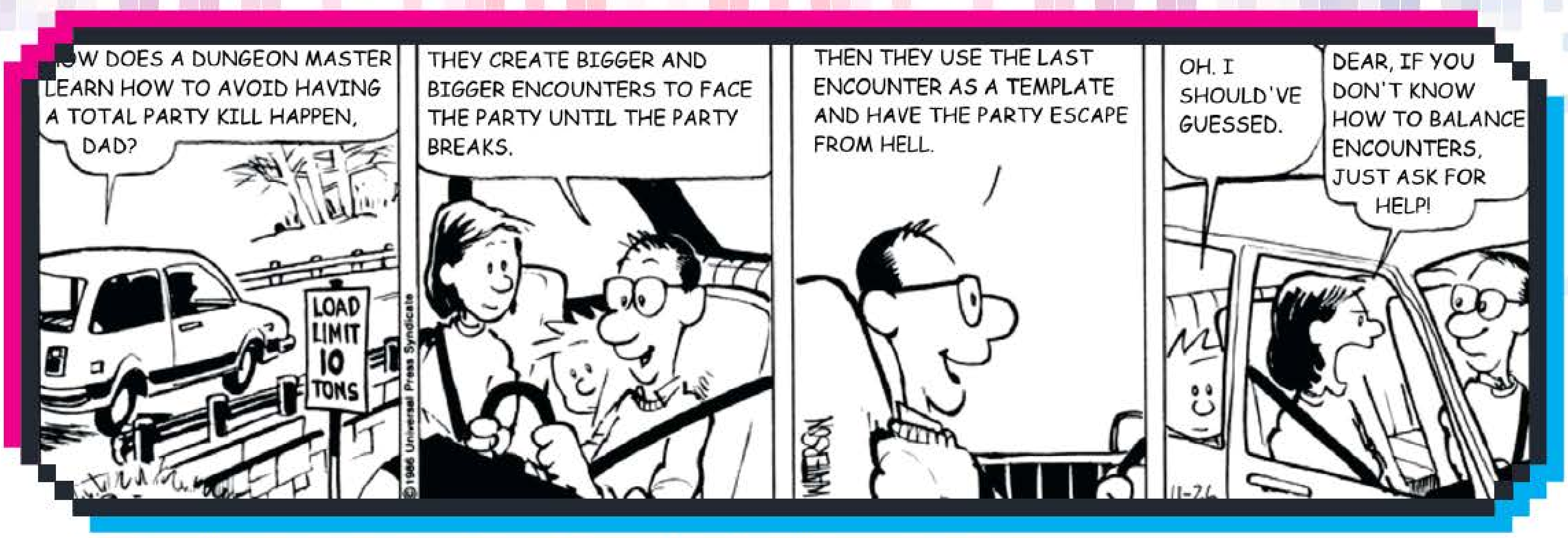

1 2 3 4 5 6
$
7 8 9 10 11 12
PUNTOS 000050
VIDAS

» [MSX] *West Bank* ha envejecido fenomenal, y sigue siendo muy jugable.

"Era un amigo de la infancia de cuando íbamos a párvulos. Estábamos muy unidos porque éramos igual de frikis. Eso de los robots lo hacíamos con ocho o nueve años. Vivía en el bloque de enfrente". La llegada de los ordenadores desató de forma definitiva la inventiva de aquellos adolescentes con apenas doce años, cuando David decidió comprar un ZX Spectrum y Álvaro intentó convencer a sus padres para adquirir un ZX81.

> **"ERA UN AMIGO DE LA INFANCIA DE CUANDO ÍBAMOS A PÁRVULOS. ESTÁBAMOS MUY UNIDOS PORQUE ÉRAMOS IGUAL DE FRIKIS"**

Había visto en casa de un vecino, muy a principios de los ochenta, un robusto Ohio Scientific conectado a la televisión, un artefacto que parecía más un prototipo que un producto de fábrica, con sus circuitos al aire y ese extraño lenguaje de programación llamado BASIC. Acudió tiempo después a El Corte Inglés con su madre, pero dio la casualidad de que ella no se fijó en el ZX81 sino en el modelo superior, el ZX Spectrum. ▶


OW DOES A DUNGEON MASTER LEARN HOW TO AVOID HAVING A TOTAL PARTY KILL HAPPEN, DAD?
THEY CREATE BIGGER AND BIGGER ENCOUNTERS TO FACE THE PARTY UNTIL THE PARTY BREAKS.
THEN THEY USE THE LAST ENCOUNTER AS A TEMPLATE AND HAVE THE PARTY ESCAPE FROM HELL.
OH. I SHOULD'VE GUESSED.
DEAR, IF YOU DON'T KNOW HOW TO BALANCE ENCOUNTERS, JUST ASK FOR HELP!
LOAD LIMIT 10 TONS
© 1986 Universal Press Syndicate
WATTERSON
11-26

» La viñeta de *Calvin y Hobbes* que resume la filosofía de trabajo de Álvaro. Aunque Álvaro, literalmente, tira todo abajo.

Tenía colores, parecía más sofisticado… y decidió darle a sus hijos el 'premio gordo', la joya de Sinclair. Así es como Álvaro y su hermano consiguieron esa preciada máquina, gracias a su madre.

Álvaro era buen estudiante (al menos hasta ese momento), y cada vez que tomaba en sus manos el ordenador, tenía la costumbre de hacerlo a hurtadillas, quizá temiendo una reprimenda por no estar dedicado de pleno a sus estudios.

De hecho, no fueron pocas las veces que su padre entró de sopetón en el cuarto sorprendiendo a Álvaro y su hermano trasteando con el ordenador a altas horas de la madrugada. Qué curioso la forma en la que nuestro pasado puede llegar a explicar comportamientos aparentemente anecdóticos del presente, cuando en realidad es lo que modela quiénes somos en el ahora. "Siempre estoy escondiendo lo que hago. Soy muy celoso del trabajo que hago, cosas que no publico por si alguien se molesta, la sensación de que hacer cosas en paralelo puede molestar".

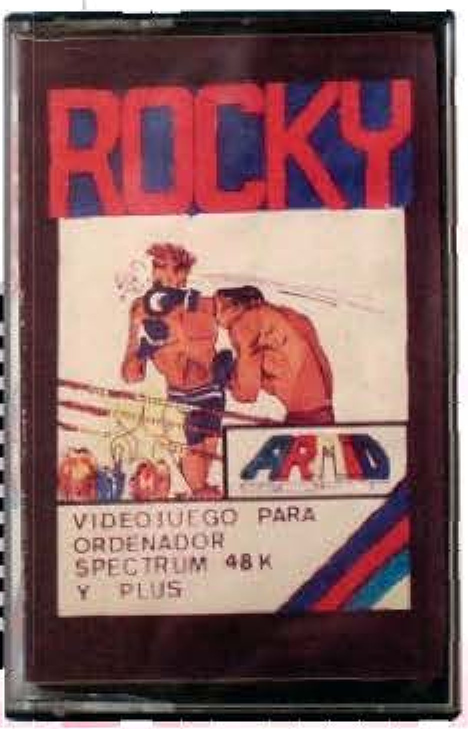
> **"RECONOZCO QUE TENGO UN TOC. ME GUSTA LA PANTALLA EN BLANCO, EL FILE\NEW PROJECT"**

Otra costumbre adquirida de sus comienzos como programador es ser muy escrupuloso con el código. "Reconozco que tengo un TOC. Me gusta la pantalla en blanco, el file\new project. Es lo que más me gusta. Cuando ya llevo días, el asunto funciona y ya sé cómo hacerlo, lo miro y digo, 'uf, esto está fatal, hay que rehacerlo todo'. Lo tiro todo y lo vuelvo a hacer. Es mi forma de trabajo y me ha costado mis broncas". Un enfoque que le ha salido bien en ocasiones, pero en otras no tanto. "Leí una vez una tira de *Calvin y Hobbes* donde el niño preguntaba al padre cómo se sabe cuánto peso aguanta un puente. El padre contestaba 'los diseñadores pasan camiones cada vez más pesados hasta que el puente se cae, luego anotan el peso y lo vuelven a construir exactamente igual. Así ya saben lo que va a aguantar'. Eso mismo es lo que hago yo".

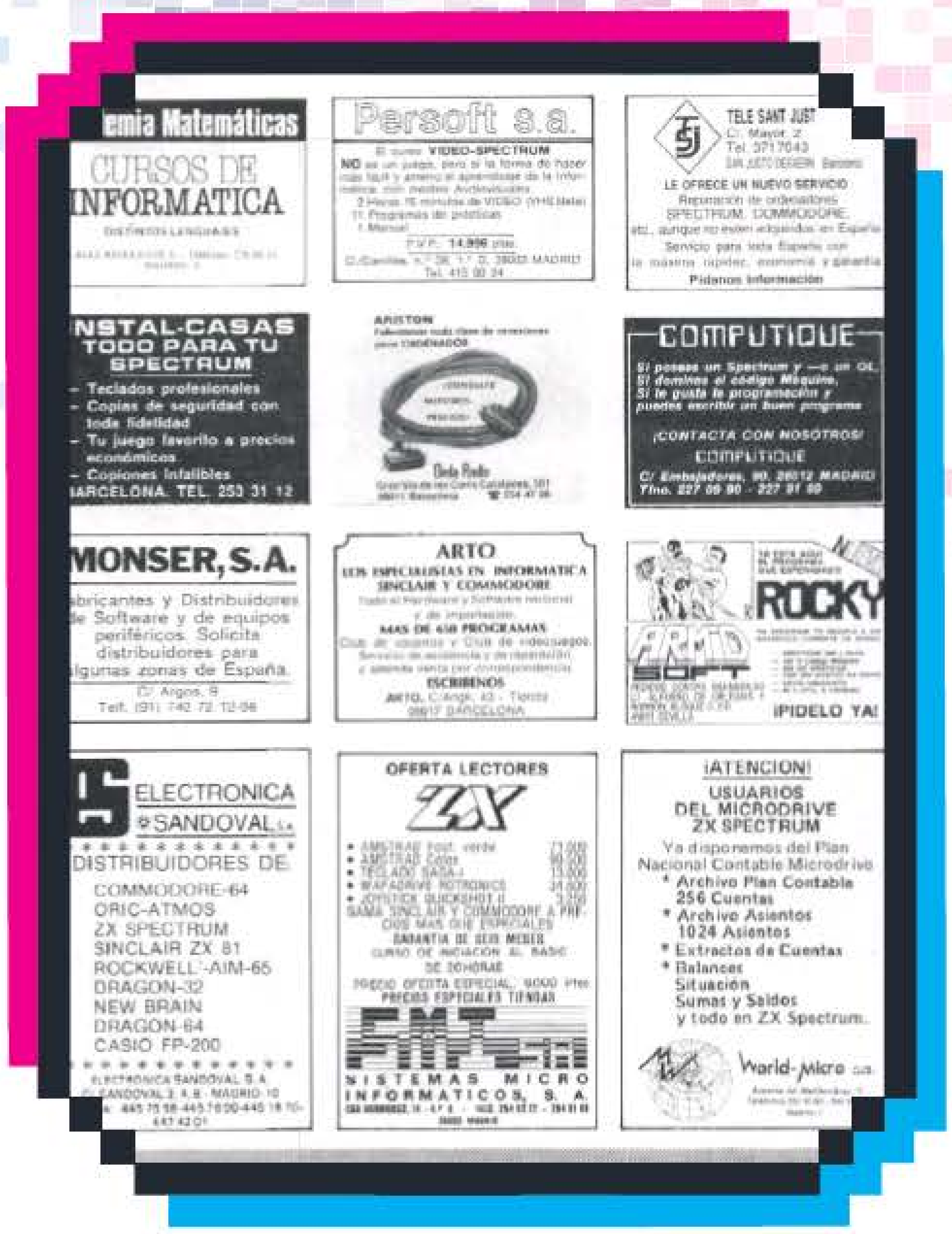
BOXEO PIXELADO

David y Álvaro, tanto juntos como por separado, se dedicaron a explorar el alcance de sus nuevos juguetes, pero pronto se dieron cuenta de que los juegos comerciales tenían algo diferente. Había algo que operaba en silencio más allá del BASIC, de un INPUT o un GO TO, algo misterioso. Era el Código Máquina. "Se puso de moda: 'tienes que aprender ensamblador porque eso es la caña'. La gente lo conocía… pero nadie sabía ensamblador. Con mi hermano, para ver si un juego era bueno o no, cuando jugábamos le dábamos al Caps Shift y al Space. Si se paraba, era 'malo' porque era en BASIC, y si no se paraba, era 'bueno' (risas). Compré un libro, 'La ROM desensamblada del Spectrum', en inglés. Lo compré en El Corte Inglés, por aquel entonces la sección de informática era una estantería: el ZX Spectrum, este libro y poco más. Y dos o tres juegos de la época". El otro apoyo indispensable fue el curso de ensamblador que publicó la revista *MicroHobby*. Álvaro fue el primero que intentó aplicar lo aprendido a la creación de un videojuego, cristalizando en un programita llamado *Aterrizaje en Saturno*. Lo envió a Hobby Press, que lo publicó en el *MicroHobby Cassette* número 3. Por descontado, se empapaba de los muchos programas comerciales que llegaban a su poder, de la manera que ya imagináis. "A mí me llamaban 'Matthew Smith'. Iba a un curso de inglés, y todo tenía que ser en inglés. Tu nombre te lo 'anglosajonizaban'. Como soy Mateos Herrera, y 'herrero' es 'smith', yo era Matthew Smith. Cuando veía que era el autor del *Manic Miner*, pensaba, coño, este soy yo". Sin duda, estaba en ciernes un gran programador, aunque el honor de dar los primeros pasos con el *Rocky* fue de David Marín, que pensó en adaptar la célebre recreativa de boxeo *Punch-Out* de Nintendo a las modestas capacidades del Spectrum. Empezó a esbozar el ring con una utilidad de dibujo, a representar al boxeador empezando por su exuberante cabellera, con aquella curiosa forma de 'nube'. Cuando Álvaro lo vio, se unió entusiasmado a la empresa de finalizarlo, centrándose en la programación mientras David avanzaba con los gráficos. "Cuando me lo enseñó ya era el *Rocky*, tenía puesto ya el nombre y todo". El trabajo avanzaba de forma tan convincente que de inmediato surgió la idea: ¿y si intentamos venderlo?".

Álvaro y David tenían claro algo: no querían limitarse a buscar a alguien que les editara su juego, sino vivirlo como el inicio de algo más grande, aunque empezase con los titubeantes pasos de quien apenas



» La portada original de *Rocky* era así de espontánea. Armid produjo unas decenas de cintas.



emia Matemáticas

CURSOS DE
INFORMATICA
DISTINTOS LENGUAJES

Persoft s.a.
El curso VIDEO-SPECTRUM
NO es un juego, pero sí la forma de hacer más fácil y ameno el aprendizaje de la informática, con medios Audiovisuales.
2 Horas 15 minutos de VIDEO (VHS-Beta)
11 Programas de prácticas
1 Manual
P.V.P. 14.996 ptas.
Tel. 415 00 24

TELE SANT JUST
C/. Mayor, 2
Tel. 371 7043
SAN JUST DESVERN Barcelona
LE OFRECE UN NUEVO SERVICIO
Reparación de ordenadores
SPECTRUM, COMMODORE,
etc., aunque no estén adquiridos en España
Servicio para toda España con
la máxima rapidez, economía y garantía
Pídanos información

NSTAL-CASAS
TODO PARA TU
SPECTRUM
- Teclados profesionales
- Copias de seguridad con toda fidelidad
- Tu juego favorito a precios económicos
- Copiones infalibles
ARCELONA. TEL. 253 31 12

ARISTON

COMPUTIQUE
Si posees un Spectrum y —o un QL,
Si dominas el código Máquina,
Si te gusta la programación y
puedes escribir un buen programa
¡CONTACTA CON NOSOTROS!
COMPUTIQUE
C/ Embajadores, 90. 28012 MADRID
Tfno. 227 09 90 - 227 91 00

MONSER, S.A.
abricantes y Distribuidores
de Software y de equipos
periféricos. Solicita
distribuidores para
lgunas zonas de España.
C/ Argos, 8

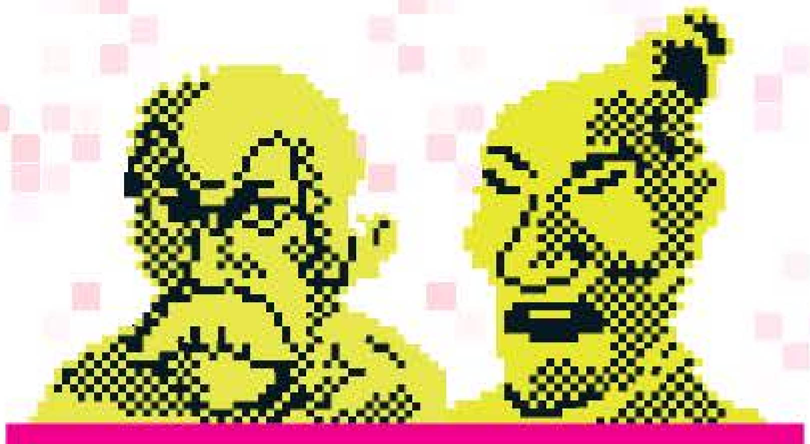
ARTO
LOS ESPECIALISTAS EN INFORMATICA
SINCLAIR Y COMMODORE
Todo el Hardware y Software nacional
y de importación.
MAS DE 650 PROGRAMAS
Club de usuarios y Club de videojuegos.
ESCRIBENOS
08017 BARCELONA

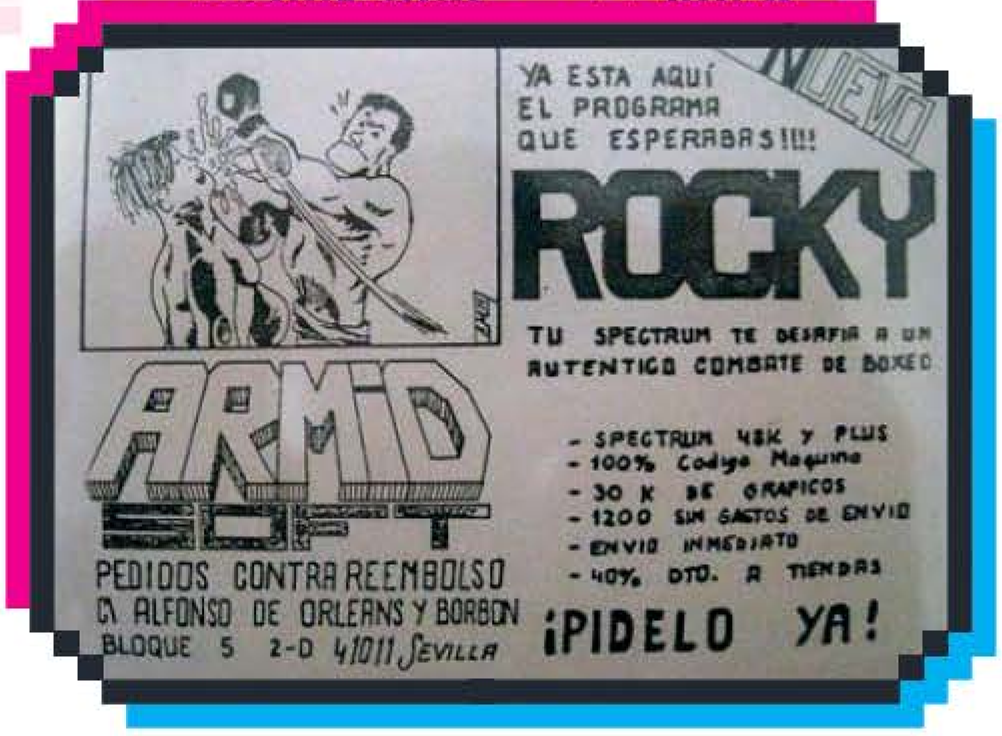
ROCKY
ARMID SOFT
¡PIDELO YA!

ELECTRONICA
SANDOVAL S.A.
DISTRIBUIDORES DE
COMMODORE-64
ORIC-ATMOS
ZX SPECTRUM
SINCLAIR ZX 81
ROCKWELL-AIM-65
DRAGON-32
NEW BRAIN
DRAGON-64
CASIO FP-200
ELECTRONICA SANDOVAL S.A.

OFERTA LECTORES
ZX
GARANTIA DE SEIS MESES
PRECIOS ESPECIALES TIENDAS
SISTEMAS MICRO
INFORMATICOS, S. A.

¡ATENCION!
USUARIOS
DEL MICRODRIVE
ZX SPECTRUM
Ya disponemos del Plan
Nacional Contable Microdrive
* Archivo Plan Contable
256 Cuentas
* Archivo Asientos
1024 Asientos
* Extractos de Cuentas
* Balances
Situación
Sumas y Saldos
y todo en ZX Spectrum.
World-Micro s.a.





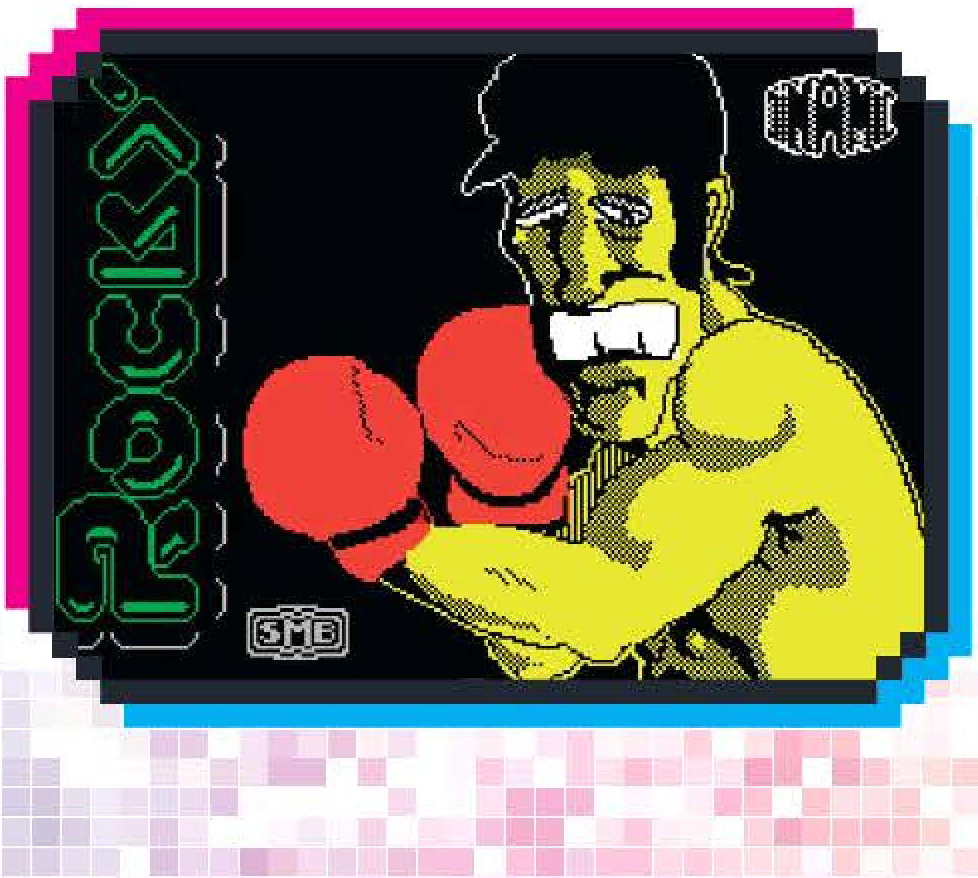
YA ESTA AQUÍ
EL PROGRAMA
QUE ESPERABAS!!!!
NUEVO
ROCKY
TU SPECTRUM TE DESAFIA A UN
AUTENTICO COMBATE DE BOXEO
ARMID SOFT
- SPECTRUM 48K Y PLUS
- 100% Codigo Maquina
- 30 K DE GRAFICOS
- 1200 SIN GASTOS DE ENVIO
- ENVIO INMEDIATO
- 40% DTO. A TIENDAS
PEDIDOS CONTRA REEMBOLSO
C/ ALFONSO DE ORLEANS Y BORBON
BLOQUE 5 2-D 41011 SEVILLA
¡PIDELO YA!

» **Álvaro dibujó el anuncio de la revista *ZX* que ofrecía la primera versión de *Rocky* a 1.200 pesetas.**

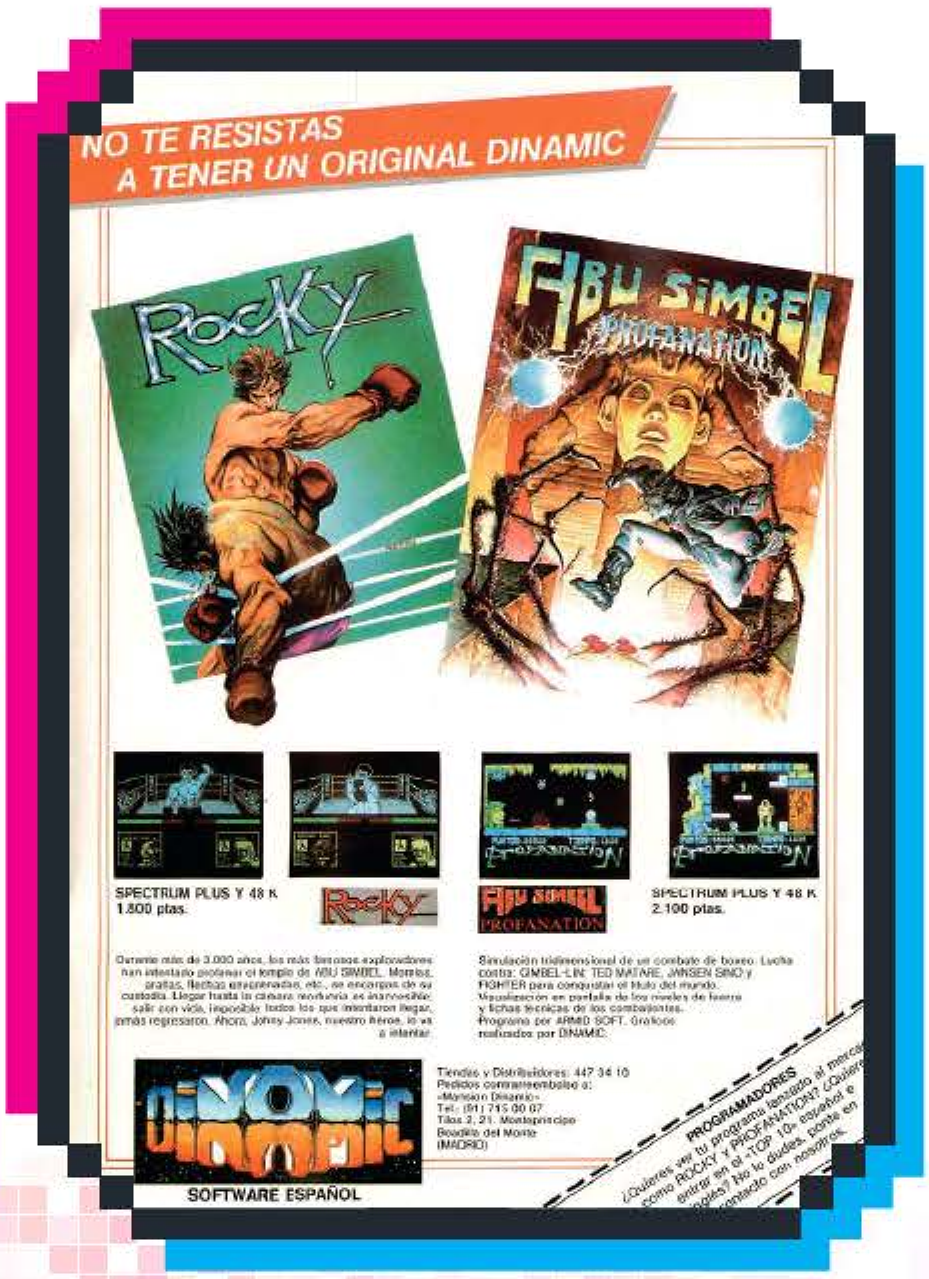
aprende a caminar. Por descontado, conocían a Dinamic, pero ellos no pretendían ofrecérselo, querían ser 'la Dinamic de Sevilla'. Ello implicaba seguir ciertos pasos, anunciarse, tener la determinación de preparar sus propias ediciones y vender sus juegos. Para empezar, era imperativo marcarse una fecha de salida para su juego *Rocky*, y nada mejor que introducir algo de presión en el proceso. Llamaron en febrero de 1985 a la revista *ZX*, que les pedía 25 000 pesetas por un pequeñísimo espacio para anunciar su juego. Un anuncio que tenía el tamaño de una tarjeta de crédito. Sabían que una vez publicado, ya no había marcha atrás: tendrían que atender los pedidos, ya fuesen diez o mil. Se decidieron y contrataron el anuncio para que apareciese al mes siguiente. Se trataba de un dibujo totalmente hecho a mano por Álvaro, con una escena de boxeo que, a pesar de contar con una buena línea, no disimulaba su amateurismo. De la caligrafía no podía decirse algo distinto a lo anterior. El juego se ofrecía a un precio que replicaba el modelo de Dinamic, 1200 pesetas, solo que la 'compañía' se llamaba Armid Soft. "No significaba nada, simplemente nos sonaba bien", ríe Álvaro. Mentalizados como estaban de que habían activado una inexorable cuenta atrás, al poco tiempo les llamaron por teléfono para decirles que la publicación del anuncio se iba a retrasar al mes de abril. Aquello les ofreció un pequeño respiro, sabiendo que tenían un margen de tiempo. Pero cuando compraron la *ZX* del mes de marzo, David exclamó alarmado, señalando una página: "¡joder, Álvaro, que ha salido al final el anuncio!".

El respiro que esperaban mutó en la angustia de saber que el juego debía estar finalizado cuanto antes. Empezaron a recibir pedidos por correo postal, con el dinero que les llegaba contrarreembolso. "Era muy curioso, eran cartas escritas a mano pero con caligrafía infantil, eran niños los que te pedían el juego. Teníamos una lista de veinte cartas… y una era de Dinamic".

El anuncio había captado la atención de los responsables de la compañía madrileña: alguien seguía sus propios pasos (*ZX* era la revista que alumbró su primera publicidad), y tenían curiosidad por probar aquel juego de boxeo. "Nos mandaron una carta, y a partir de ahí empezamos ya a hablar. Yo trataba sobre todo con Pablo. Me lo llevé a la Feria de Abril. Después de veinte o treinta años volví a verle. Lo primero que me dijo fue: 'Buah, macho, cómo me acuerdo de la Feria de Sevilla'. Estuvimos hasta en la piscina del Club". ▶



» **[ZX Spectrum] El tristemente desaparecido Santiago Morga fue el autor de esta simpática caricatura de *Rocky* para la pantalla de presentación del juego.**



NO TE RESISTAS
A TENER UN ORIGINAL DINAMIC

SPECTRUM PLUS Y 48 K
1.800 ptas.

SPECTRUM PLUS Y 48 K
2.100 ptas.

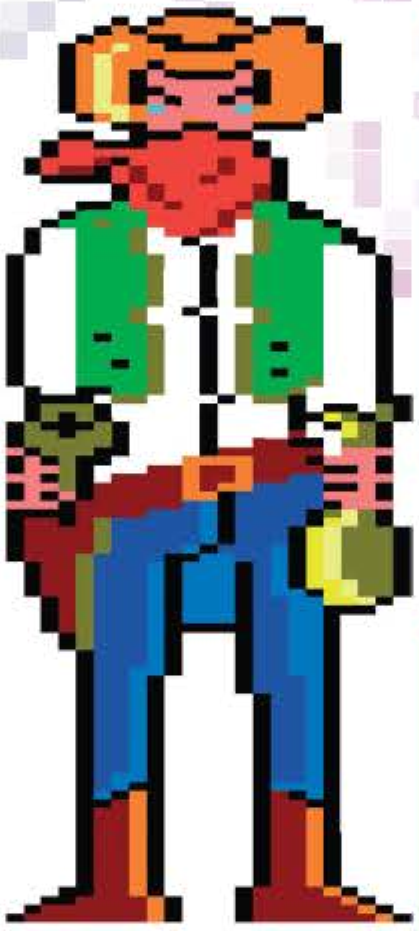
Durante más de 3.000 años, los más famosos exploradores han intentado profanar el templo de ABU SIMBEL. Momias, arañas, flechas envenenadas, etc., se encargan de su custodia. Llegar hasta la cámara mortuoria es inaccesible; salir con vida, imposible: todos los que intentaron llegar, jamás regresaron. Ahora, Johny Jones, nuestro héroe, lo va a intentar.

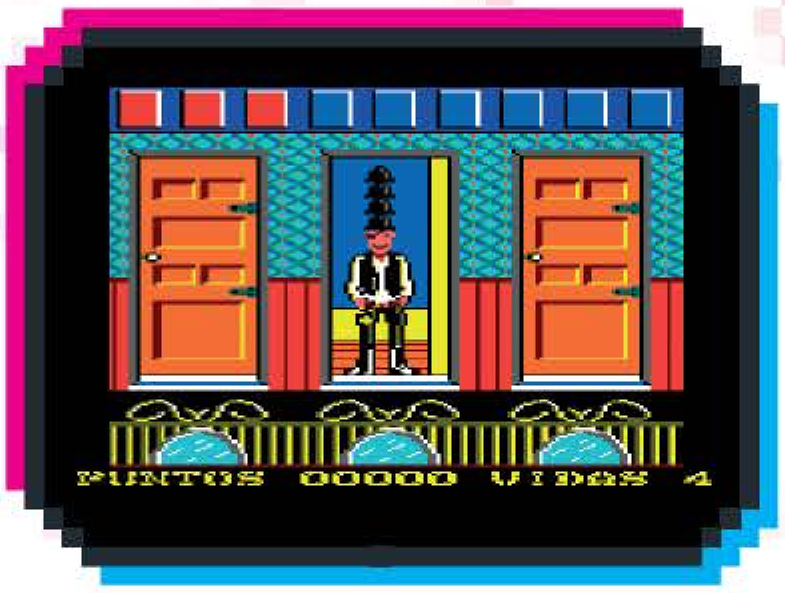
Simulación tridimensional de un combate de boxeo. Lucha contra: GIMBEL-LIN, TED MATARE, JANSEN SINO y FIGHTER para conquistar el título del mundo. Visualización en pantalla de los niveles de fuerza y fichas técnicas de los combatientes. Programa por ARMID SOFT. Gráficos realizados por DINAMIC.

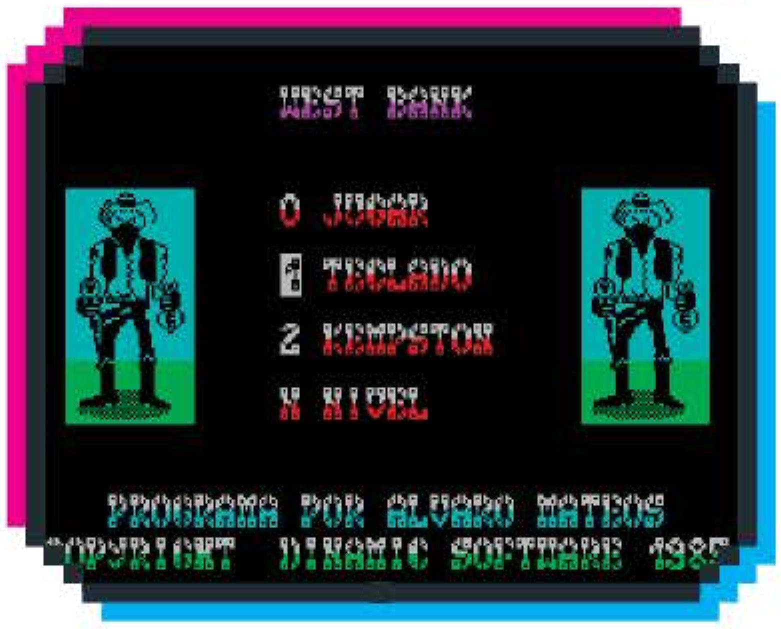
Tiendas y Distribuidores: 447 34 16
Pedidos contrarreembolso a:
«Mansión Dinamic»
Tel.: (91) 715 00 07
Tilos 2, 21. Montepríncipe
Boadilla del Monte
(MADRID)

SOFTWARE ESPAÑOL

PROGRAMADORES
¿Quieres ver tu programa lanzado al merca
como ROCKY y PROFANATION? ¿Quiere
entrar en el «TOP 10» español e
inglés? No lo dudes, ponte en
contacto con nosotros.







WEST BANK

0 JUGAR

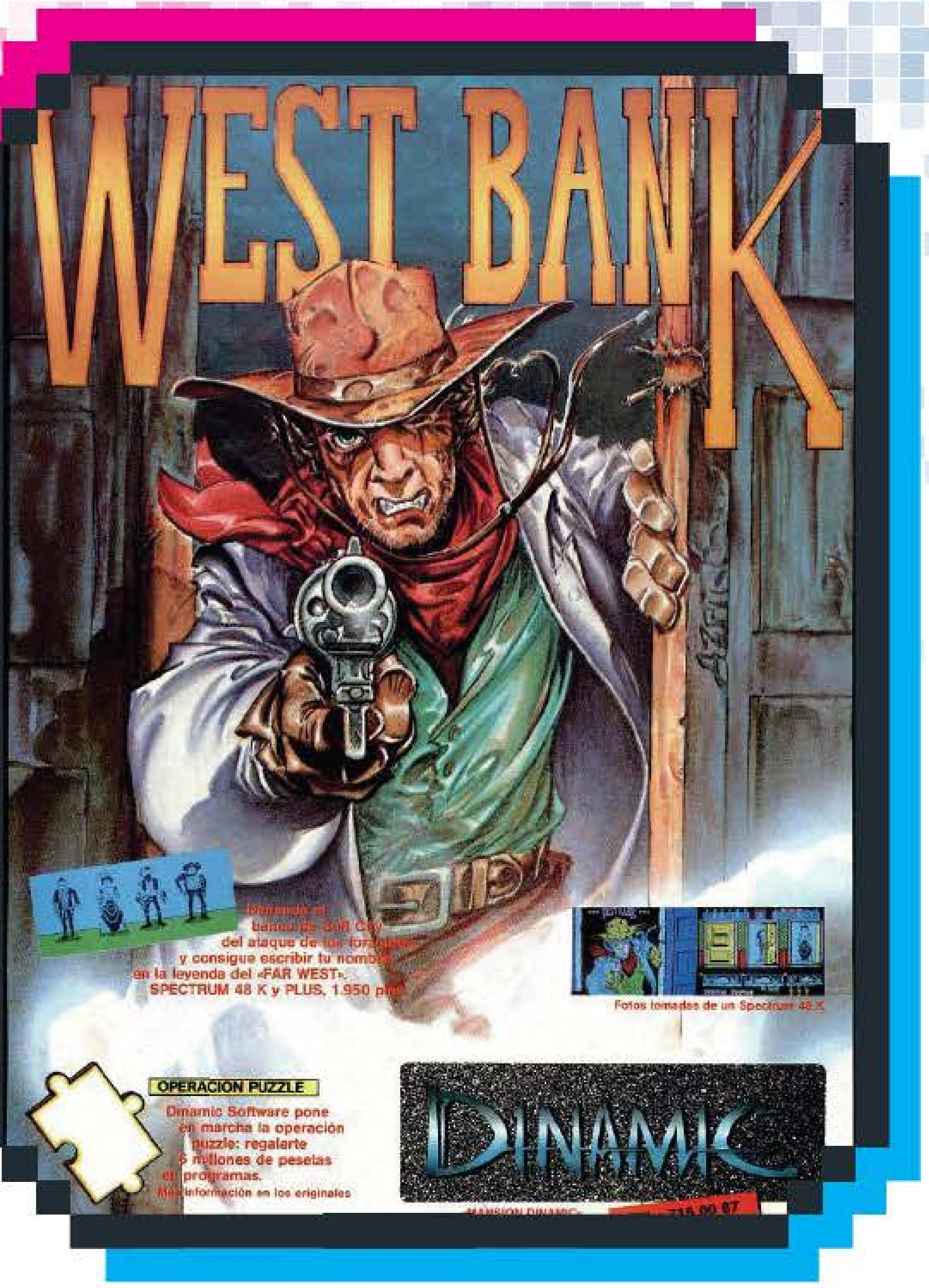
1 TECLADO

2 KEMPSTON

X NIVEL

PROGRAMA POR ALVARO MATEOS

COPYRIGHT DINAMIC SOFTWARE 1985


WEST BANK
del ataque de los forajidos
y consigue escribir tu nombre
en la leyenda del «FAR WEST».
SPECTRUM 48 K y PLUS. 1.950 ptas.
Fotos tomadas de un Spectrum 48 K
OPERACION PUZZLE
Dinamic Software pone
en marcha la operación
puzzle: regalarte
6 millones de pesetas
en programas.
Más información en los originales
DINAMIC

» La escena del duelo en *West Bank* fue una idea original de Álvaro, no incluida en la recreativa.

***Rocky* pasó por un proceso de pulido con Dinamic donde se le dio un toque gráfico distinto, proporcionando efectos de sombreado en los músculos, y enriqueciendo el escenario.** Pero en esencia, seguía siendo el mismo juego, que por fin fue lanzado al mercado con una espectacular e icónica portada de Alfonso Azpiri, la primera que hizo para la industria del videojuego. *Rocky* estaba en las tiendas. "Es muy importante terminar las cosas —confiesa Álvaro—, es lo que más me cuesta, acabar un proyecto. Gente que hiciera juegos en la época y mejor que yo, seguro que había muchos, pero se tenía que unir, aparte de los astros, la capacidad de terminarlo. La chispa que hizo que acabáramos el juego fue el anuncio. Si no lo publicamos, no lo hubiéramos acabado nunca, y Dinamic no hubiera llamado… De hecho, no lo 'acabamos', lo acabaron ellos". Como decía Leonardo Da Vinci, "un proyecto informático nunca se termina, solo se abandona". De acuerdo, puede que no dijera exactamente eso, pero no deja de ser menos verdad.

Rocky se presentó en un evento en El Corte Inglés de Princesa, un acontecimiento que compensaba los largos viajes de ocho horas a Madrid en un tren de literas. Poco después, el título atravesaría fronteras bajo el sello de Gremlin Graphics para vender 30 000 unidades en el Reino Unido llegando al número dos de ventas.

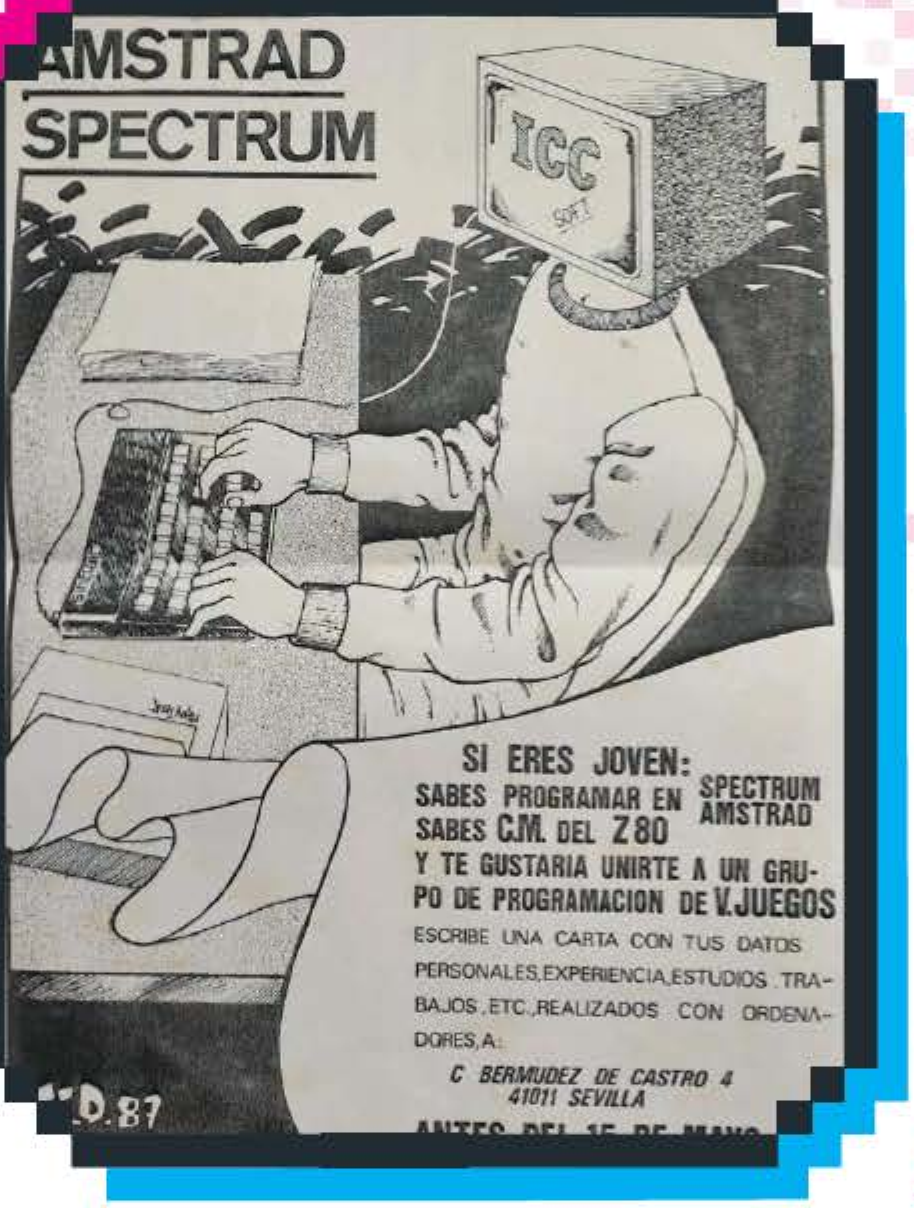
Con pequeña polémica de por medio, ya que el juego llegó a salir en comercios con su nombre original, pero a Gremlin le asaltaron las dudas sobre la legalidad de usar la marca de la famosa película. Así que si veis cintas inglesas con el título de *Rocco*, ya sabéis a qué es debido.

MANOS ARRIBA, FORASTERO

El exitoso idilio de Álvaro con Dinamic prosiguió gracias a la visita a un bar (que no Saloon) repleto de máquinas arcades. Un amigo suyo le enseñó el *Bank Panic*, una máquina de SEGA que te situaba como defensor de una oficina bancaria en el lejano Oeste. Tres puertas se abrían continuamente cual vodevil teatral, mostrando ciudadanos que querían depositar sus ahorros, pero también villanos que se ofrecían arma en mano a 'retirar' esas mismas bolsas de dinero. Todo lo que tenía que hacer el jugador era disparar a tiempo a los malos, y no derribar a un honrado cliente por error. No siempre era fácil, ya que a veces un personaje pacífico era apartado por la fuerza por un malhechor, o el aparente buen ciudadano desenfundaba a traición un revólver. A Álvaro, un jugador no muy brillante, le bastó un vistazo para entender el funcionamiento de aquel arcade, y cómo programarlo. Y el caso es que el Oeste ya había ejercido en Álvaro una potente influencia siendo él muy niño. "*West Bank* fue en realidad un homenaje a los cómics del Oeste que yo hacía de pequeño. Yo iba a Zamora de pequeño a casa de mis abuelos a pasar el verano. Hay un cómic que hice allí y se lo regalé a mis abuelos. La dedicatoria es de 1981. Cuando volví al año siguiente, estaba allí enmarcado. Pero como es así la vida, su ciclo, cuando murieron mis abuelos ese cuadro volvió a mí, y está colgado en mi habitación de Sevilla. Y cada vez que vuelvo allí me acuerdo de mis abuelos y veo la dedicatoria. El que el juego sea del Oeste, y con los personajes de aquel cómic, ahora lo veo como un homenaje a aquellos días con mis abuelos".

El chalequillo que lleva uno de los malhechores, el pañuelo al cuello, incluso los nombres que aparecen en las instrucciones y en el 'Hall of Fame' con las puntuaciones: Green Jordan, Jack Vicious, Daisy… Todo aquello eran detalles que Álvaro tomó de su viejo cómic. Azpiri repitió autoría de la portada del juego con una impactante imagen: un vaquero con cara de pocos amigos irrumpiendo a tiro limpio a través de una puerta. En la terraza donde charlamos, mirando el póster de *West Bank*, Álvaro señala un gráfico para la versión de Spectrum, uno de los forajidos. "Siempre me gustó pensar que Azpiri se había basado en este vaquero, este de aquí". El talento llama al talento, y sin duda pudo ser así. El malhumorado personaje que ideó Alfonso compartía alguna cualidad con los dibujos de Álvaro, como aquel pañuelo al cuello.

Aunque nunca consiguió cumplir su sueño de imprimir sus cómics en papel, sí que lo hizo mediante un medio distinto. "Los gráficos los hacía con el *Melbourne Draw*, era el *Adobe Photoshop* de la época, una maravilla. Pero no había mucha técnica ahí. Sí me di cuenta cómo con la tecnología tenías que estar al día porque un chaval que quería hacer cosas para el *Capitán Sevilla* nos llegó con un folio, y los hacía en un papel cuadriculado para luego copiarlos. No conocía la aplicación, y cuando se la enseñamos se quedó perplejo. Cuando hacíamos los juegos con cinta, luego salió el Microdrive y era tremendo, pero es que luego vino el PSD, un PC conectado al Spectrum que te daba una enorme ventaja. Eso nos valió muchísimo para las versiones,



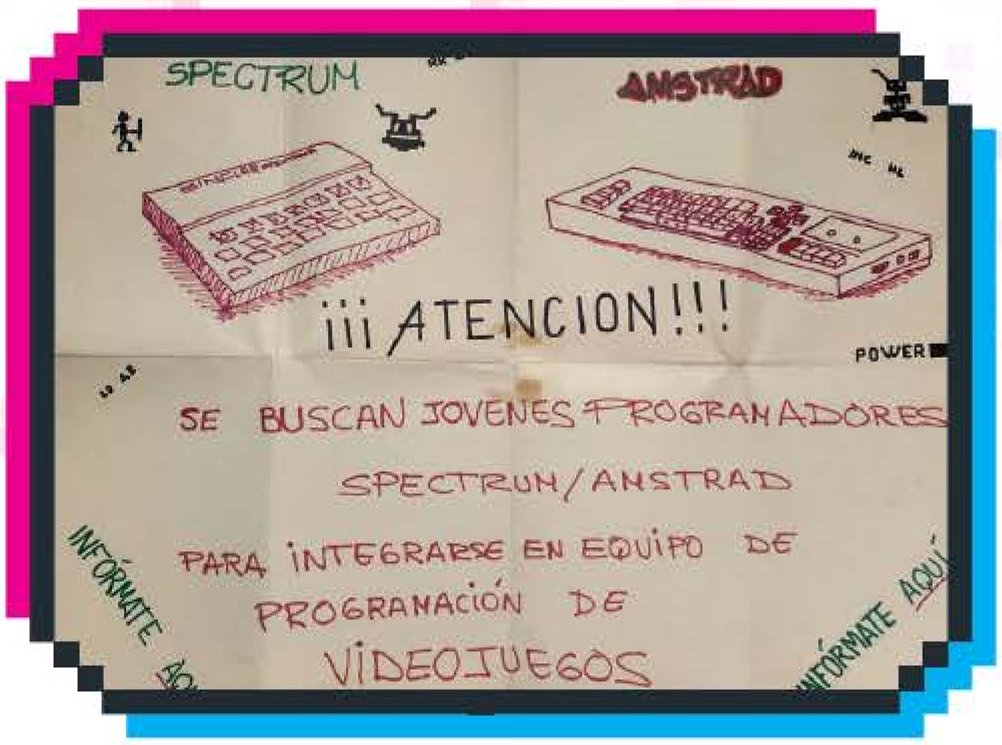
AMSTRAD
SPECTRUM

SI ERES JOVEN:
SABES PROGRAMAR EN SPECTRUM AMSTRAD
SABES C.M. DEL Z80
Y TE GUSTARIA UNIRTE A UN GRUPO DE PROGRAMACION DE V.JUEGOS
ESCRIBE UNA CARTA CON TUS DATOS PERSONALES,EXPERIENCIA,ESTUDIOS .TRABAJOS ,ETC.,REALIZADOS CON ORDENADORES,A:

C BERMUDEZ DE CASTRO 4
41011 SEVILLA

ANTES DEL 15 DE MAYO

ICC
SOFT
D.87



SPECTRUM
AMSTRAD

¡¡¡ATENCION!!!

SE BUSCAN JOVENES PROGRAMADORES
SPECTRUM/AMSTRAD
PARA INTEGRARSE EN EQUIPO DE
PROGRAMACIÓN DE
VIDEOJUEGOS

INFÓRMATE AQUÍ
INFÓRMATE AQUÍ

» Los anuncios buscando programadores para Hi-Score eran artesanales, y se colgaron por toda Sevilla.

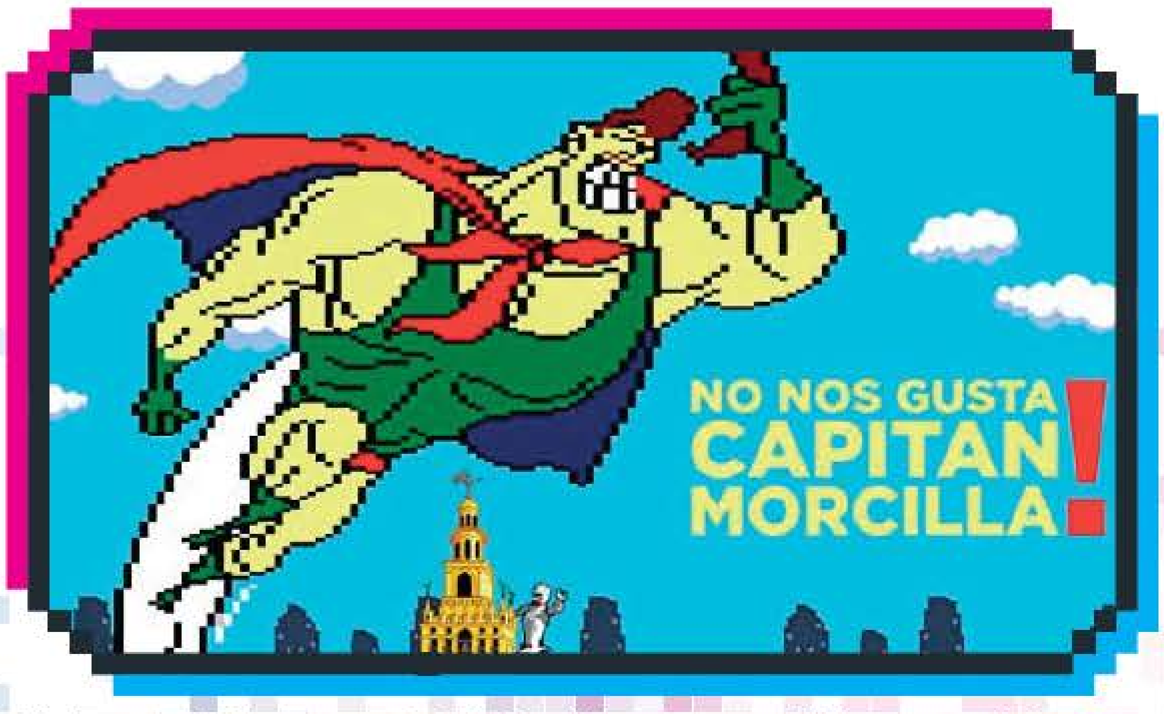
> **"TE QUEDABAS AISLADO EN TU PUEBLO, EN TU BARRIO, Y NO SABÍAS QUE EXISTÍA ESO. IMAGINA LA DIFERENCIA ENTRE UK Y ESPAÑA, DONDE ÍBAMOS A REBUFO Y CON MENOS HERRAMIENTAS"**

pero había gente que hacía las versiones sin esa ventaja competitiva respecto a otros. Eso ha ido evolucionando siempre así, pero en una época sin Internet se notaba todavía más. Te quedabas aislado en tu pueblo, en tu barrio, y no sabías que existía eso. Imagina la diferencia entre UK y España, donde íbamos a rebufo y con menos herramientas". *West Bank* apareció en el mercado en octubre de 1985, y tuvo también su correspondiente edición inglesa bajo el sello de Gremlin Graphics. Es uno de los juegos de Dinamic que mejor ha envejecido.

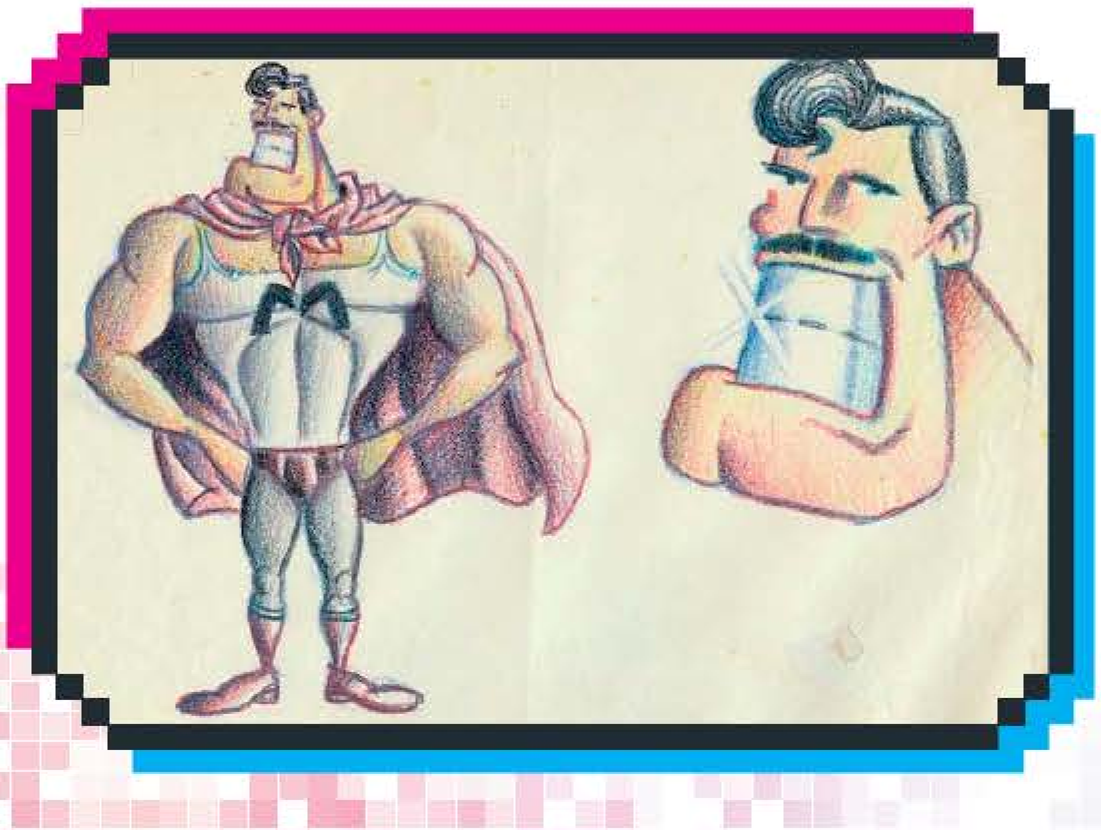
El popular juego de *Capitán Sevilla* supuso el regreso como programador de Álvaro Mateos tras dos años y medio de 'desaparición', que no duda en calificar como 'lapso de juventud'. El éxito de *Rocky* y *West Bank*, siendo tan joven, le proporcionó unas cuantiosas ganancias que sin duda le cambiaron la vida. Dos o tres millones de pesetas que eligió administrar, básicamente… gastándolo. La programación y los videojuegos dieron paso a la dispersión, los estudios se resintieron, COU se convirtió en un lastre que repetía año tras año. Cuando quiso estudiar Informática, la nota no le permitía entrar en la Facultad. Se encontraba desubicado. En la necesidad de poner en marcha una ruta alternativa a los estudios, intentó aplicar lo aprendido en su experiencia anterior, entendiendo qué era lo necesario para crear aquella 'Dinamic Sevillana': un equipo multidisciplinar de programadores y grafistas, que debía aprovecharse en la creación de diferentes títulos. Puso anuncios en toda Sevilla, tan artesano como aquel que preparó para la revista *ZX*. La intención: buscar jóvenes talentos con los que formar una nueva compañía, Hi-Score. De la veintena de personas que respondieron, Álvaro seleccionó a la mitad, dedicados a partes iguales a labores de programación y creación de gráficos. Invirtió gran parte de sus ahorros en alquilar un piso en el Barrio de Triana y dotarlo de ordenadores y televisores. Pero cualquiera puede imaginar el resultado de meter en un piso de Triana a una decena de veinteañeros sin experiencia en el trabajo. "En Hi-Score, éramos trabajando ocho o diez. Gente por el piso, todo el mundo, y opinando (ríe)".

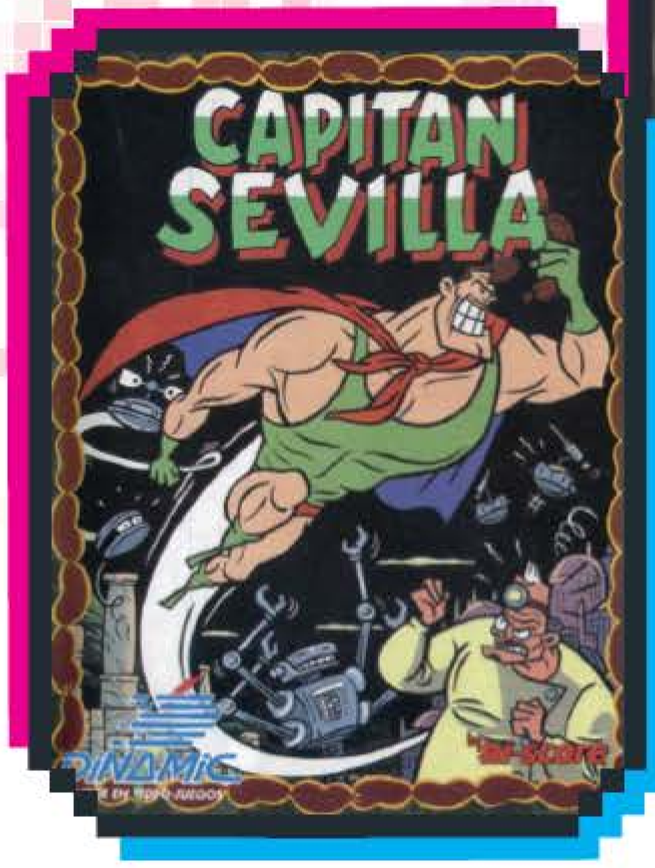
El principal (y a la postre, único) proyecto de la compañía fue el recordado *Capitán Sevilla,* la delirante historia de un modesto trabajador llamado Mariano López, víctima de un accidente radiactivo y que al tomar unas morcillas contaminadas, adquiría poderes sobrehumanos similares a los de Supermán. El enemigo, por supuesto, era un científico loco que se llamaba Torrebruno.

Curiosamente, el germen del juego se halló nuevamente en un cómic llamado *Capitán Morcilla,* dibujado por Ángel Tirado en el Instituto. Aunque el nombre no se respetó: el proyecto se le ofreció a Dinamic, a la que no le gustó 'Capitán Morcilla', y esto fue precisamente lo que dio título a un estupendo documental filmado en 2015 y dirigido por el propio Ángel Tirado y David Brioso (músico entonces de Hi-Score), y que estrenó Amazon Prime en su parrilla. *¡No nos gusta Capitán Morcilla!* es un retrato del proceso de creación del juego y de aquello que se dio en llamar la Edad de Oro del Software Español. ▶



» El documental *¡No nos gusta Capitán Morcilla!* es un entretenidísimo retrato de época, con abundante material gráfico.





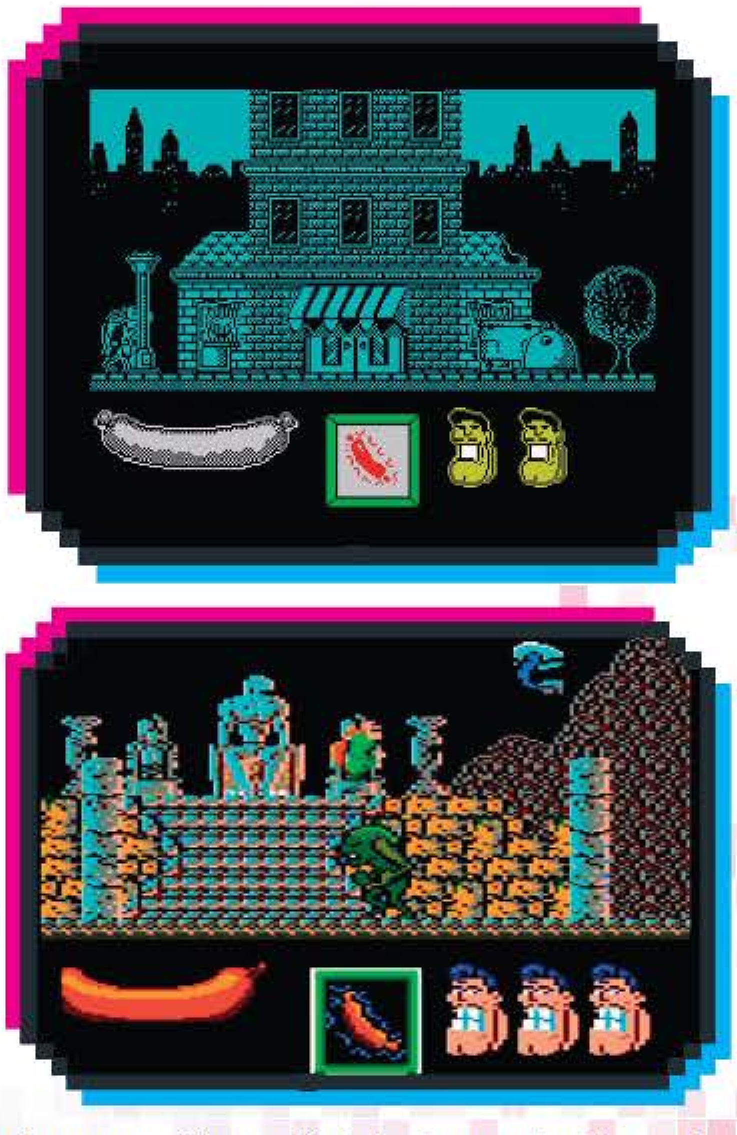
CAPITAN SEVILLA
MARIANO LOPEZ INGIERE UNA MORCILLA Y... ¿QUE ESTA SUCEDIENDO? TODO SU CUERPO SE ESTA TRANSFORMANDO. AHORA ES UN SUPER-HEROE, ES EL CAPITAN SEVILLA. ATREVETE A ADQUIRIR SUS PODERES Y DESTRUYE AL MALVADO TORREBRUNO INTERNANDOTE EN LA FX DOBLE CARGA: DOS MUNDOS DISTINTOS, DECENAS DE ENEMIGOS Y MAXIMA ADICTIVIDAD.
FX doble carga
SPECTRUM+3 · disco
CAPITAN SEVILLA

» Ángel Tirado era muy fan de Max, que acabó encargándose de la portada del *Capitán Sevilla* y del cómic promocional.

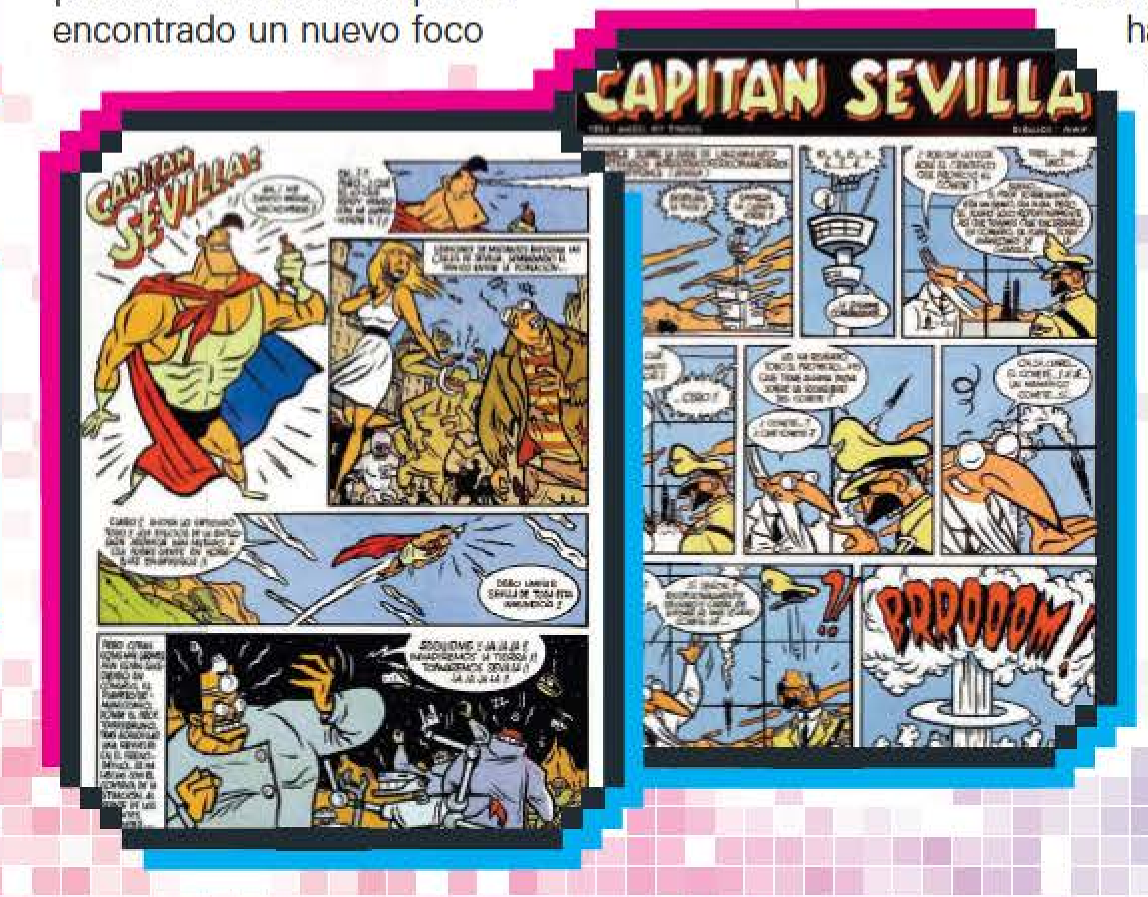
El juego alargó enormemente su desarrollo, hasta el punto de que el dinero necesario para la producción no pudo estirarse más. Tras varios meses de angustia por no poder pagar el alquiler, tuvieron que abandonar la oficina y terminar el trabajo fuera de allí. "Con lo que se ganó con el *Capitán Sevilla* —lamenta Álvaro— casi ni se cubrieron gastos. El lanzamiento se hizo tarde, se iba a hacer en Navidades y no se pudo, y se perdió ese momento. Fue también cuando Dinamic empezó a flojear, en el 88". Efectivamente, se lanzó en un momento ya tardío, junio de 1988, y su resultado no fue suficiente para mantener toda la estructura de Hi-Score. Aunque perdió casi todos sus ahorros con aquella aventura, pudo al menos recuperar parte haciendo versiones para MSX. Cada mes viajaba a Madrid para entregarlas y cobrar los correspondientes honorarios. Álvaro se desplazaba de Sevilla a Madrid con David Brioso, otro de sus compañeros en aquella aventura. Iban a la Torre de Madrid y salían de allí con un talón de 500 000 pesetas y otra parte en efectivo. Con veintidós años. Es fácil imaginar que el ahorro y la administración prudente del dinero no estaba entre los pensamientos de aquellos jóvenes. "Mi madre decía, tú lo que tienes que hacer con ese dinero es olvidarte de historias y comprarte un piso, sacar una renta. Un piso costaba cinco millones de pesetas, para ponerlo en contexto. Si le hubiera hecho caso, ahora mismo tendría uno".

EL DUELO

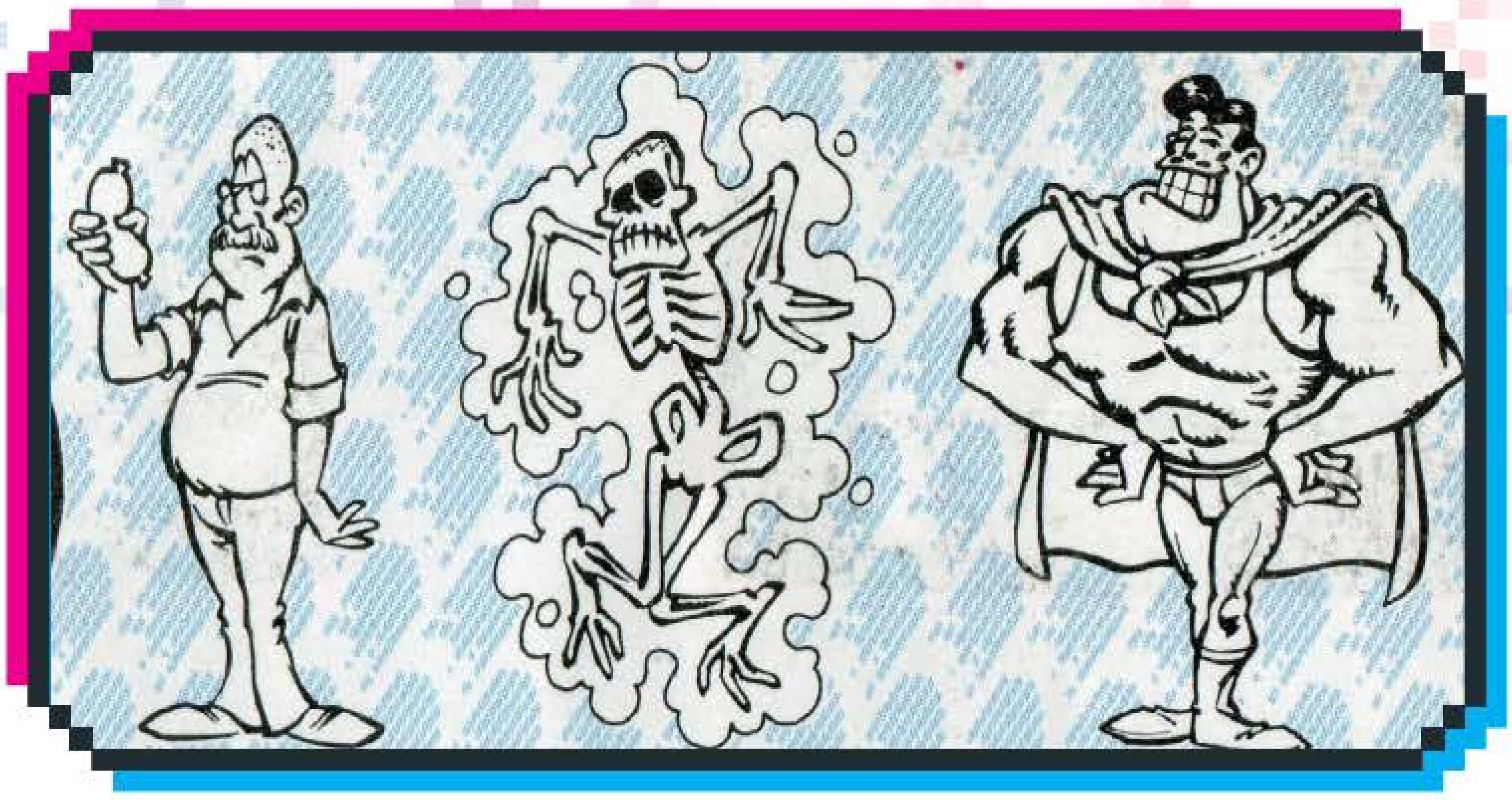
Los proyectos de Álvaro han ido todos estos años (décadas) por derroteros muy distintos a los del videojuego. Con David Brioso, intentó sacarle provecho a un Amiga recién adquirido. "Consideramos hacer versiones y comenzamos muchos proyectos pero no terminamos ninguno. Quisimos hacer un visor de documentos universal a través de un formato que pretendía ser una especie de PDF, mucho antes de que saliera. En aquella época, la transferencia de ficheros era de texto, para ordenadores de ocho bits no tenían ni extensiones". Lo que más ha atraído siempre al programador ha sido la capacidad de crear herramientas, que no dejan de ser extensiones de la inteligencia humana usando máquinas. "A mí me gusta la programación, el desarrollo de aplicaciones, no necesariamente juegos. Lo veo como una herramienta para desarrollar ideas, y con una máquina delante puedes proyectar todo lo que quieras hacer. Yo de pequeño quería hacer robots, cómics… y dentro de un ordenador pude hacer todo eso, de una forma u otra. Yo quería publicar un cómic, y era muy complicado porque costaba mucho dinero, y eso se podía hacer con un ordenador. Un medio que te permite hacer todo lo que tienes en la cabeza sin mucho coste. No es que me guste programar para hacer videojuegos. Si tuviese dinero para hacer lo que quisiera, no creo que me dedicara a hacer videojuegos, o sí, pero como un hobby dentro de un hobby. Me gusta experimentar cómo llevar ideas a la práctica". Un interés que ha encontrado un nuevo foco en la Inteligencia Artificial, según él un hito que impactará de igual forma que la revolución industrial o la telefonía móvil. "Lo comparo a cuando vi aquel primer ordenador en casa de mi vecino. Para mí era una revolución. La IA ha sido un shock como aquel. Es más disruptivo que Internet". Una evolución tecnológica que comienza con un concepto llamado 'Attention'. "Fue en un artículo que publicó Google, con BERT, que fue la primera que utilizó ese sistema. Lo que hace es que coge la frase, y la 'Atención' analiza una palabra cómo influye en la otra, en la otra, y a medida que creas más frases se multiplica el rango de proceso del sistema. Eso es lo que en estos sistemas se llama la 'ventana de contexto', la capacidad que tiene de meterle muchas frases de golpe. Ahora GPT 3 tiene una ventana de contexto de 4K, la que han sacado con GPT 4 tiene 8, y con este mismo sistema van a sacar una que tiene 32K. Imagina al cambio unas 28 000 palabras, que el sistema lee de golpe. Cincuenta páginas. No son palabras, se llaman 'tokens'. Y se supone que conecta una palabra con todas, de forma que el sistema sabe que una palabra en un sitio puede referirse a otra cosa comentada en otra página al principio. En una conversación, GPT podía olvidarse de algo que le dijiste al principio. Ahora existe la memoria a corto y largo plazo, que va almacenando información. Se ha desarrollado una 'memoria de resumen' para tener contexto de lo que se habla. Cuando aumentas la ventana de contexto, se necesita mucha potencia. Puedes darle ya todo el código fuente de un programa entero para que te analice y



» La monocromática versión de Spectrum contrastaba con el colorido de Amstrad, que hacía más justicia a la visión de Max.


CAPITAN SEVILLA
¡CAPITAN SEVILLA!
PRROOOM!

» El cómic promocional de Max constaba de 4 páginas, que seguían fielmente el esquema del cómic de instituto de Ángel Tirado.



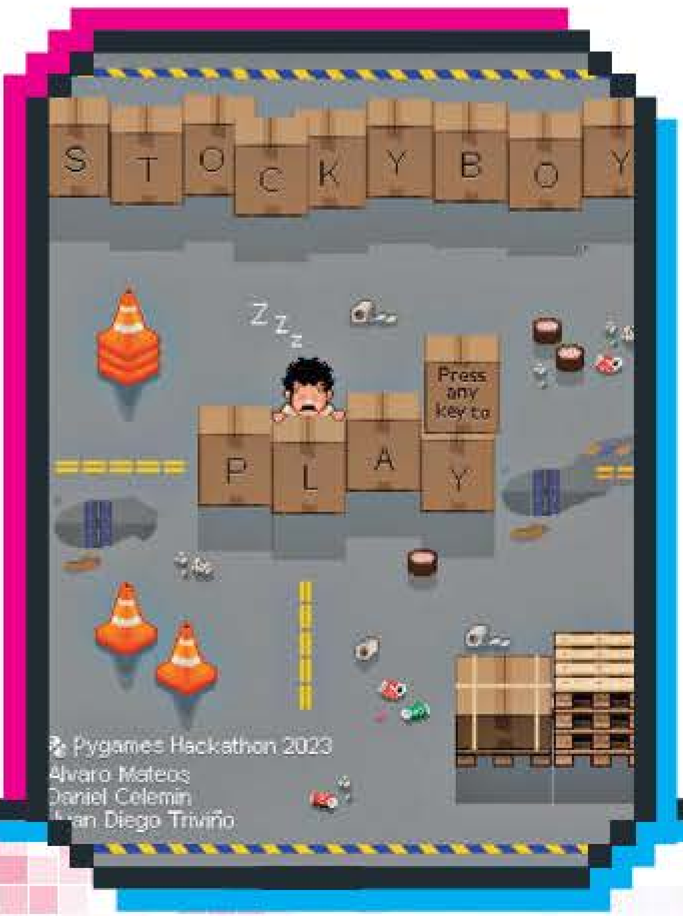
» En las instrucciones de *Capitán Sevilla*, uno se topaba con los habituales dibujos de Ricardo Machuca.

mejore el código". Toda esa tecnología, tan etérea y abstracta, contrasta con aquello que Álvaro conoció cuando quedó fascinado por las computadoras. "Todo en el Spectrum estaba dentro de esa caja negra, el código tal en tal sitio. En la ROM, en la RAM. Con los ficheros se perdía esa magia. Con la nube, cada byte no es que no sepas en qué lugar de la caja negra está, es que no sabes en qué país. Pero antiguamente, lo bonito es que sabías dónde estaba todo. Cuando hacías un OUT, sabías que ponías en esa patilla cinco voltios". Lo que tenía de concreta y precisa la maravillosa caja negra, se ha diluido en procesos computacionales de enorme entidad, totalmente despersonalizados y deslocalizados.

Álvaro gozó de la fortuna de vivir una época singular e inolvidable, una época en la que sus padres les concedieron la libertad de crear y gozar, una época en la que muy poca gente pudo saborear lo que jóvenes programadores como él pudieron vivir. "La etapa que mejor recuerdas siempre es la adolescencia, antes de entrar en el mundo responsable. Se mezcla una época bonita, con que estás en una posición privilegiada porque tenías recursos y dinero, con el peligro que eso suponía". Recuerdo mi primera charla con Álvaro en RetroMadrid 2014, al pie de un expositor donde figuraban algunos originales de *Rocky* y *West Bank*. Poco tiempo después, quedamos para charlar más extensamente, y uno no dejaba de percibir una cierta amargura en algunos recuerdos o percepciones. La vida ha cambiado mucho para él desde entonces, casi ocho años después, que le han dado para mucho: es ahora padre de dos niñas que le roban toda la energía, y con placer. "Reconozco algunos patrones míos en ellas, su gusto por dibujar y hacer cosas, y es algo que me emociona". Mirar atrás ahora le ofrece una perspectiva distinta a la que podía tener entonces, más condescendiente consigo mismo y con el enorme aprendizaje que le ofrecieron sus aciertos y equivocaciones. "Cuando eres joven, haces cosas de las que no sabes qué repercusión tendrán en el futuro. Entonces no había redes sociales. Al principio estás en una situación que te sorprende, porque te llegan cheques de miles de euros al cambio, teniendo catorce o quince años. De pronto te ves sin un duro, en la Facultad de Informática. Entré con veinte y pico años, era el viejo de allí y empezando desde abajo. Te ves como un fracasado. Funciona como un duelo. Hay una segunda etapa de duelo, negación de que aquella época realmente sucedió. Cuando me hablaban, no quería saber nada del tema. Si había alguien que decía 'pues mi amigo ha hecho videojuegos', aquello no me gustaba, 'qué dices, pero cállate'. Tuve una etapa también de ira, la oportunidad que tuve, si pudiera haber hecho las cosas de otra forma. Luego vino la aceptación. Estoy en una etapa de mi vida en la que estoy en paz conmigo mismo". *

LA VUELTA AL VIDEOJUEGO

En 2009, ComputerEmuzone Game Studio dio a conocer un precioso remake de *Capitán Sevilla*. "Fue donde conocí a Daniel Celemín. Cuando hicieron el remake, me llegó la petición de permiso a través de David Brioso, y estaba en un momento de mi vida del 'aquello ya pasó, eso fue otro Álvaro, que hablen con él'. Dije 'sí, bueno, ya les escribiré'. Ahora es al contrario, he sido yo quien ha contactado con él para proponerle hacer un juego para un hackathon". Y así ha sido: la reciente vuelta de Álvaro a la programación de videojuegos, cambiando el ensamblador por Phyton, y aprovechando una semana libre de vacaciones. "Le pregunté a Daniel si tenía unos gráficos para usar, y hemos trabajado muy bien. Es chulo trabajar con gente tan profesional, que no tienes que decirle lo que quieres porque saben cómo hacer su trabajo, da gusto". El resultado, *Stocky Boy*. Daniel Celemín, uno de los mejores artistas del píxel en nuestro país, lo define así: "Es un 'runner' que tiene la particularidad de que corre hacia abajo. Es decir, el personaje está arriba en la pantalla y se ve de cara. Es un juego que hace tiempo quería hacer. Los gráficos son de hace ya años, nunca había encontrado la manera de sacarlo. La idea es muy sencilla y encajaba perfectamente en este hackathon". Sencillo pero divertido, de ritmo frenético al son de la música de McKlain, manejamos a un joven mozo de almacén que tiene que sortear un aluvión de obstáculos. "En el juego esquivas cajas que caen de los lados —explica Daniel— como si cayeran de unas estanterías. El objetivo es aguantar el máximo de tiempo. Además hay algún otro obstáculo: barreras, conos, lo que nos dio tiempo". No es el único proyecto actual de Álvaro, como él mismo revela. "Yo había hecho una cosa muy chula para la ONCE que era un OCR pero para ciegos. Haces una foto a un documento braille y te lo transcribe a texto. Los niños ciegos están integrados en los colegios, tienen su máquina de braille y hasta cierta edad tienen que escribir así, y el profesor no sabe braille. Tiene que venir alguien de la ONCE a corregir lo escrito. Esta aplicación móvil que usa IA te saca el texto y el profesor puede ver lo que escribe sin que lo supervise alguien de la ONCE. Lo presentamos a un hackathon y lo ganamos hace unos meses".



LA GUíA DEFINITIVA

SHINING FORCE

SHINING FORCE, DE SEGA, FUE UNO DE LOS PRIMEROS RPG POR TURNOS Y, TREINTA AñOS DESPUéS, SU CONCEPTO TAN ORIGINAL Y SU GRUPO DE HéROES PROTAGONISTAS LE PERMITEN SEGUIR BRILLANDO.

POR ASHLEY DAY

Podría decirse que los juegos basados en combates por turnos nunca han sido tan relevantes. Solo en 2022 tuvimos *Triangle Strategy*, *Mario + Rabbids: Sparks Of Hope*, *Marvel's Midnight Suns* y *Tactics Ogre Reborn*, por nombrar solo unos pocos, con *Fire Emblem Engage* acechando desde enero. Pero no siempre ha sido así. Volvamos a principios de los años noventa, mucho antes de que debutaran *Final Fantasy Tactics* o *XCOM*, y una década antes incluso de que *Fire Emblem* llegara por primera vez a Occidente cuando el género era prácticamente desconocido.

La serie *Shining* hizo su debut en 1991 con el lanzamiento de *Shining In The Darkness* para Mega Drive. Este cartucho de Sega fue una creación de dos hermanos, Shugo e Hiroyuki Takahashi, que habían trabajado en Enix en los primeros desarrollos de *Dragon Quest* antes de independizarse. Lo hicieron bajo el nombre de Sonic Software Planning, colaboraron con Climax Entertainment para crear *Shining In The Darkness*, y tomó la fórmula de *Dragon Quest* para presentarse con un punto de vista nuevo a través de una perspectiva en primera persona.

Al igual que *Phantasy Star* había conseguido en Master System, *Shining In The Darkness* cautivó a los jugadores de Mega Drive con una inmersión increíble para aquellos tiempos. Fue una verdadera locura, y cuando se combinó con la exploración, se transformó en una experiencia innovadora.

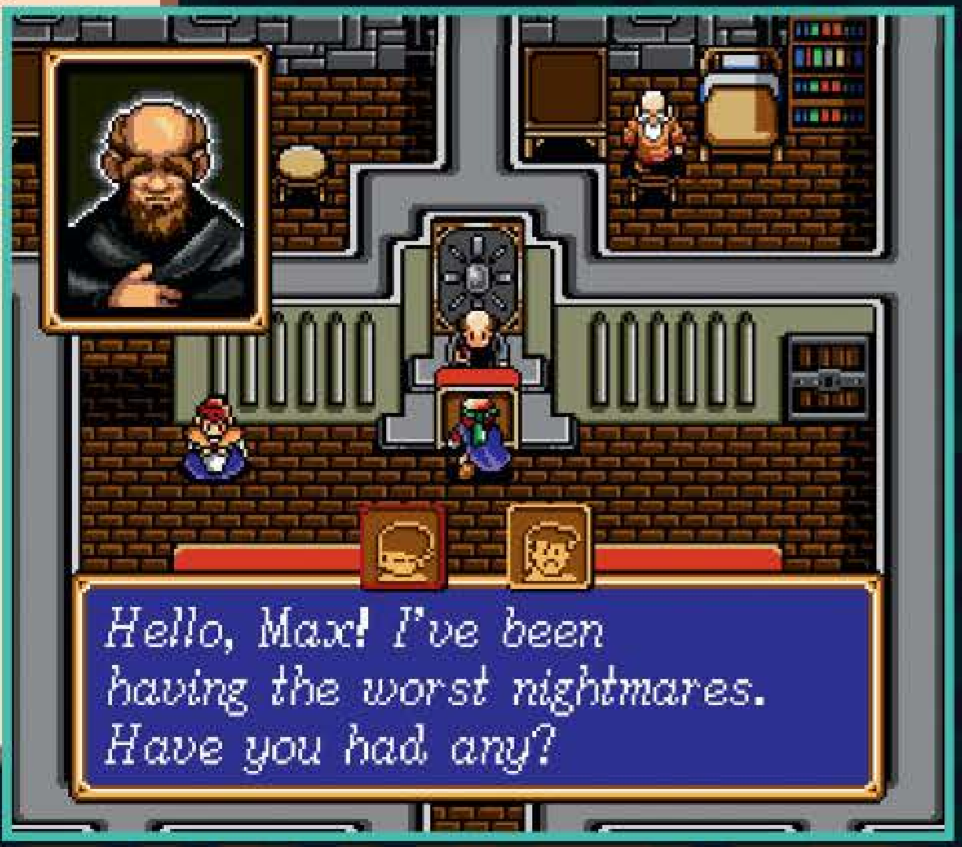
Shining Force debutó en Mega Drive en 1992 y mantuvo la esencia del mundo de *Shining In The Darkness*, es decir, un reino fantástico de magos y guerreros poblado por una mezcla de humanos, enanos y hombres-bestia antropomórficos. Todos juntos, dentro de un pequeño grupo de dos o tres miembros que podía manejar el jugador. Y aunque *Fire Emblem* se había lanzado en Famicom un par de años antes, los hermanos Takahashi afirman a día de hoy que no se inspiraron en él, sino en *Silver Ghost*, un juego más desconocido y un híbrido RTS-RPG lanzado para PC-88 en 1988: les cautivó la forma en que permitía a los jugadores supervisar y comandar varios personajes a la vez y pensaron que funcionaría bien en un cartucho de combates por turnos.

El atractivo fundamental de *Shining Force* son sus batallas tácticas y, aunque no fue el primero en presentarlas, es casi seguro que consiguió el premio al primero del género en llegar a Occidente. Los juegos de rol anteriores se habían centrado en pequeños grupos de héroes que luchaban en batallas aleatorias relativamente sencillas, pero en *Shining Force* la escala era mucho mayor. Una sola batalla podía durar casi una hora y se percibía como un gran acontecimiento que abría infinitas posibilidades para labrar tu propio camino en la historia: mueve a tu equipo por el terreno para encontrar la mejor estrategia táctica, atacando con tus caballeros, mientras los arqueros y magos se quedan en la retaguardia para defender desde la distancia. Todo esto junto, es la receta perfecta para un juego muy divertido. No es de extrañar que el género haya aguantado el paso del tiempo con estos principios fundamentales.

Años más tarde, *Shining Force* sigue siendo una propuesta bastante competente, no solo por estas ideas, sino también por su mundo tan único. Al igual que en *Dragon Quest* años antes, existe cierto encanto en su mundo, que hace que quieras explorar cada centímetro... algo que realmente puedes llevar a cabo una y otra vez. Si bien la mayoría de los juegos de rol ▶

"UNA SOLA BATALLA PODÍA DURAR CASI UNA HORA Y SE PERCIBÍA COMO UN GRAN ACONTECIMIENTO"

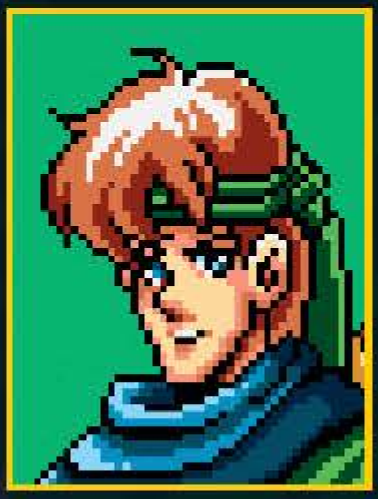
» [Mega Drive] Como en *Dragon Quest* puedes guardar partida en la iglesia y resucitar allí, pagando un pequeño precio.



Hello, Max! I've been having the worst nightmares. Have you had any?

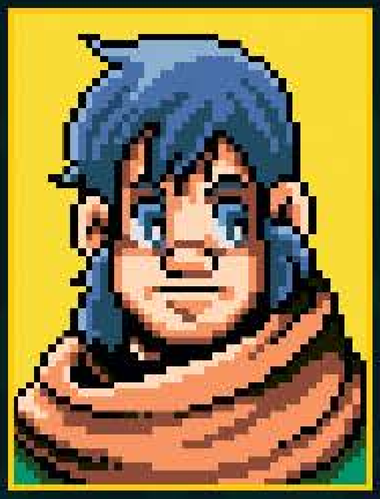
LA FUERZA LUMINOSA

CONOCE AL EQUIPO



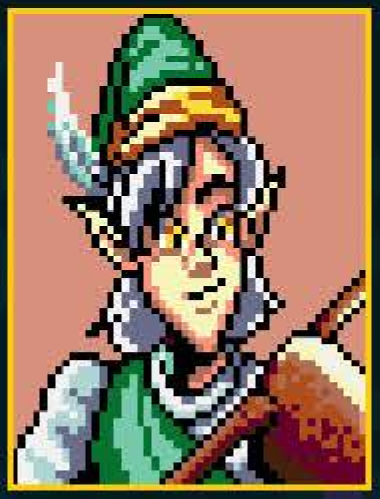
MAX

■ El héroe de *Shining Force*. Controlarás a Max a lo largo de tu aventura y usarlo es obligatorio en cada batalla. Si él muere el juego se acaba.



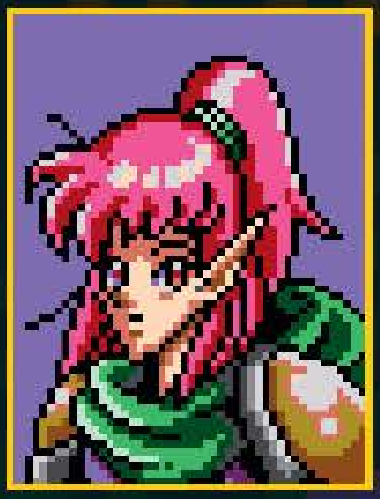
LOWE

■ El primer 'healer' del equipo y el mejor amigo de Max. Puede curar alimentos envenenados y ser ascendido al rango de 'Vicar'.



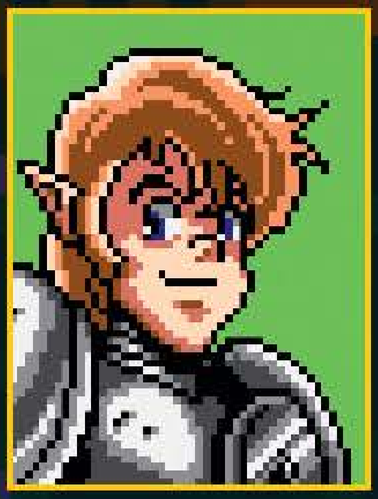
HANS

■ Miembro del equipo de Max desde el principio, Hans es un arquero muy preciso; una de las clases más útiles del juego.



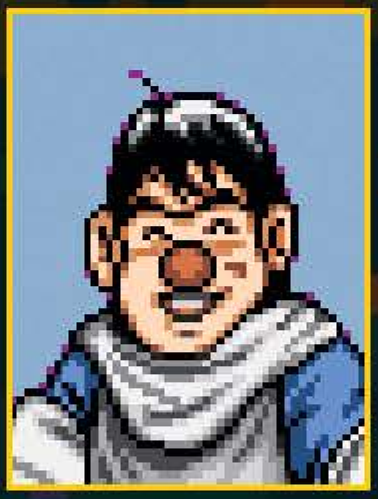
TAO

■ La primera maga en unirse al equipo, Tao puede incendiar a los enemigos. Es la hermana de Diane y de Wendy en *Gaiden*.



KEN

■ El primer centauro del grupo, Ken luego aparece como NPC en *Shining Force Gaiden*, donde podrás reclutar a su hijo, Apis.



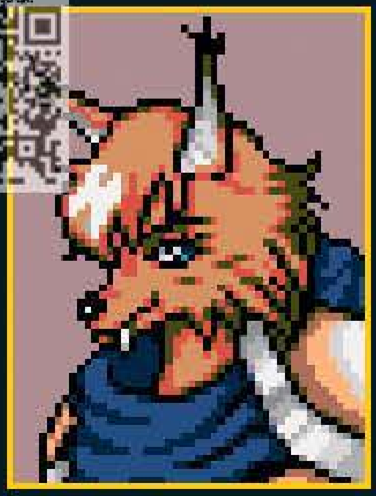
LUKE

■ Llamado Lug en la versión japonesa, Luke es un guerrero enano que puede ascender a Gladiador. Aparecerá en *Shining Force Gaiden*.

LA FUERZA LUMINOSA

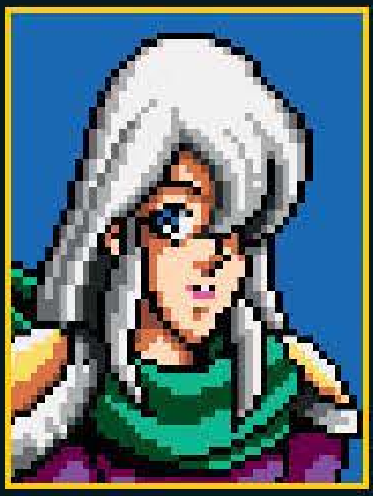
CONOCE AL EQUIPO

EMLACE AL CANAL
rebrand.ly/byneon
Ó escanea al código QR:



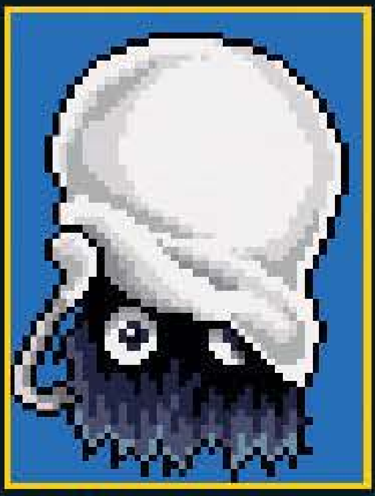
ALEF

Un mago Foxling con un poderoso hechizo trueno. Pertenece a una de las razas más raras. Solo hemos visto seis en toda la saga.



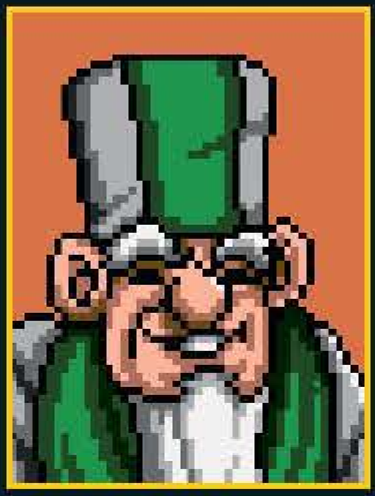
ANRI

La princesa de Guardiana y una maga poderosa. Sube de nivel a Anri y se convertirá en uno de los miembros más importantes.



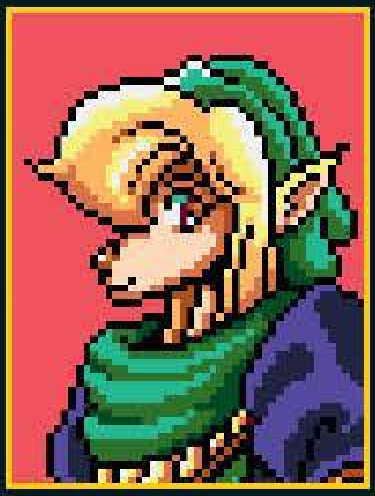
DOMINGO

Encuentra un huevo en la escuela de magos y eclosiónalo para conseguir a Domingo. Es débil pero tiene ataques mágicos muy poderosos.



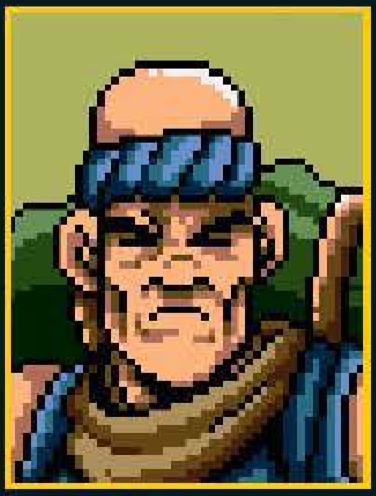
TORASU

Un 'healer' muy capaz. Sube de nivel su hechizo Aura y podrás sanar a todo el equipo a la vez, lo que te va a ayudar bastante.



KHRIS

'Healer' y miembro de la extraña raza Kyantol. Se inspira en los Gelflings de orejas afiladas de *Cristal Oscuro*. ¿Os suena?



GONG

Un guerrero monje y 'healer', y el primer personaje opcional. Puedes reclutarlo en la cabaña cerca de la primera batalla del juego.

rebrand.ly/byneon

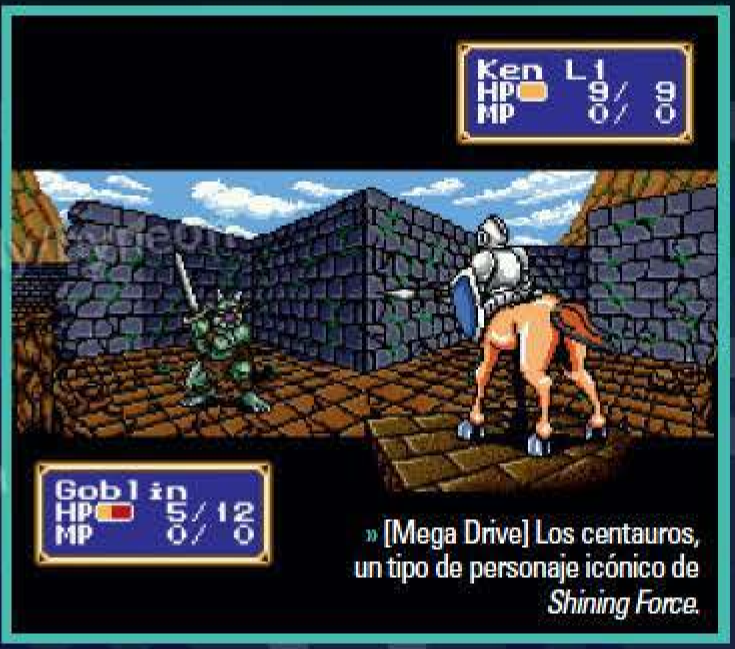
▶ de estrategia se enfocan principalmente en las batallas, con un poco de administración de recursos incluida para ir bien armados, *Shining Force* se inspiró en los antecedentes de JRPG de Takahashi para ofrecer un viaje que abarca todo el continente. Entre batallas, los héroes visitarán una nueva ciudad donde pueden seguir con la historia, comprar nuevas armas y equipamiento y descubrir algunas sorpresas.

La exploración de la ciudad sigue siendo uno de los puntos distintivos de *Shining Force*, lo que hace que este título se encuentre a medio camino entre un JRPG y un SRPG, ya que ofrece la posibilidad de sumergirse en este mundo tan único. Lejos de ser un entorno de fantasía típico, el universo de *Shining* está poblado de razas interesantes y personajes memorables. Por ejemplo, en lugar de caballeros en su montura, tenemos centauros. Un cambio tan inteligente que parece raro que otros juegos de rol nunca lo copiaran. Del mismo modo, donde *Fire Emblem* te ofrece tropas voladoras bastante eficientes en forma de caballeros montados en Pegasos, *Shining Force* cuenta con hombres pájaro que pueden volar por el campo de batalla en un par de turnos. En lugar de guerreros estándar, contamos con Wolflings, que atacan enérgicamente con un golpe de sus garras y un terrorífico aullido.

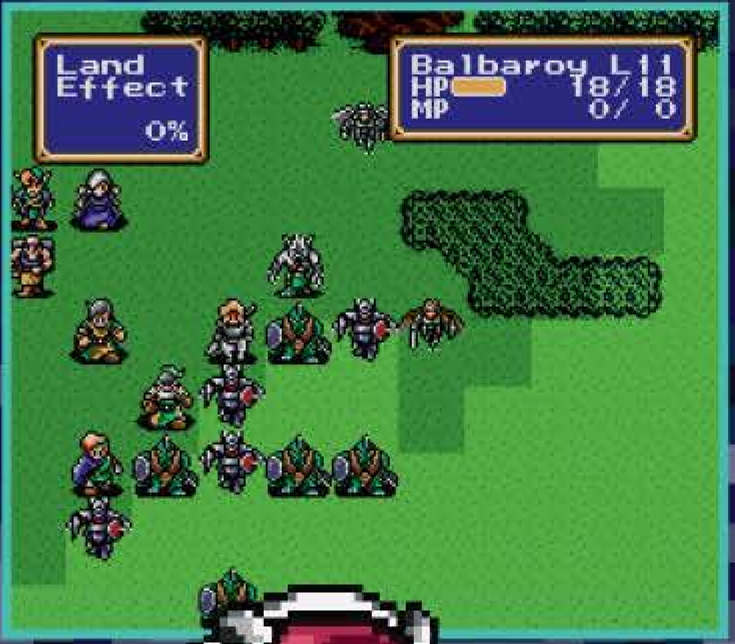
Este enfoque de personajes tiene mucho sentido dentro del género. Dado que llevarás a un gran escuadrón a la batalla, querrás una extensa variedad de personajes con estilos de ataque y patrones de movimiento diferentes y una forma de identificarlos fácilmente. Pero aún más divertido es completar tu equipo cuando hay disponibles razas tan variadas. Así, cuando reclutes más miembros de cuantos puedas llevar a la batalla serás consciente de lo bueno que es el diseño del juego y del enorme dilema que supone tener que elegir a unos sobre otros.

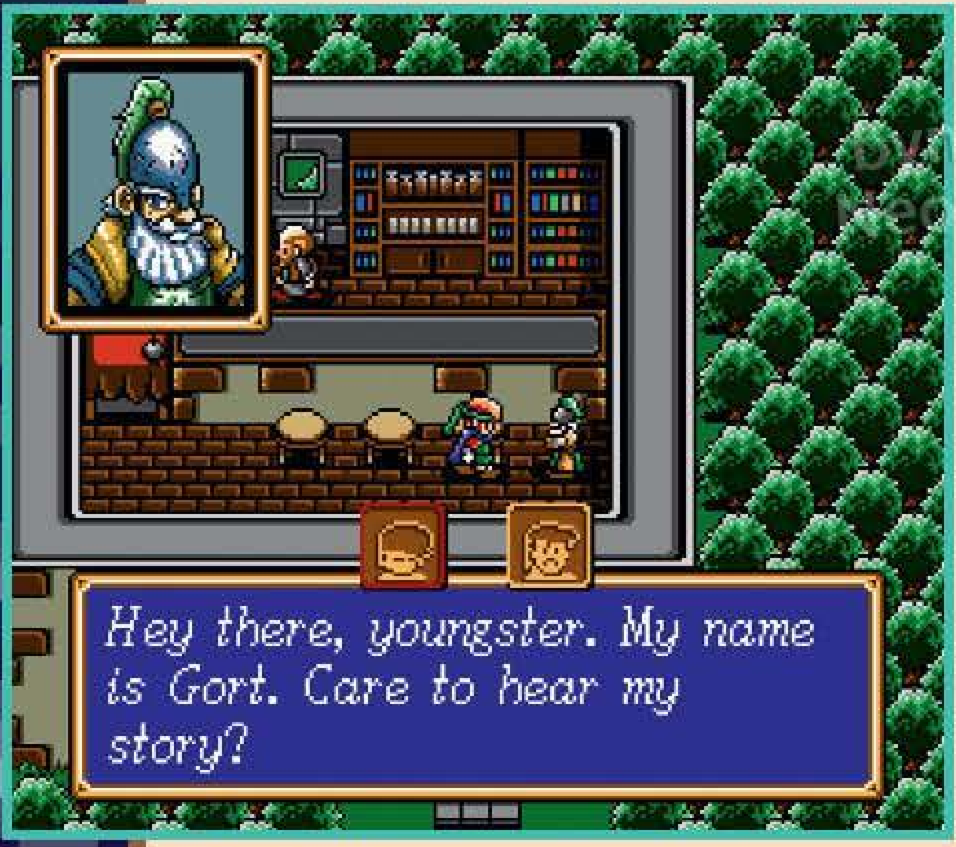
Al igual que otros juegos del género, *Shining Force* presenta nuevos personajes cuando avanzas en la historia, por lo que siempre hay alguien nuevo e interesante que reclutar. ▶

> "SIEMPRE HAY ALGUIEN NUEVO E INTERESANTE A QUIEN RECLUTAR"



» [Mega Drive] Los centauros, un tipo de personaje icónico de *Shining Force*.

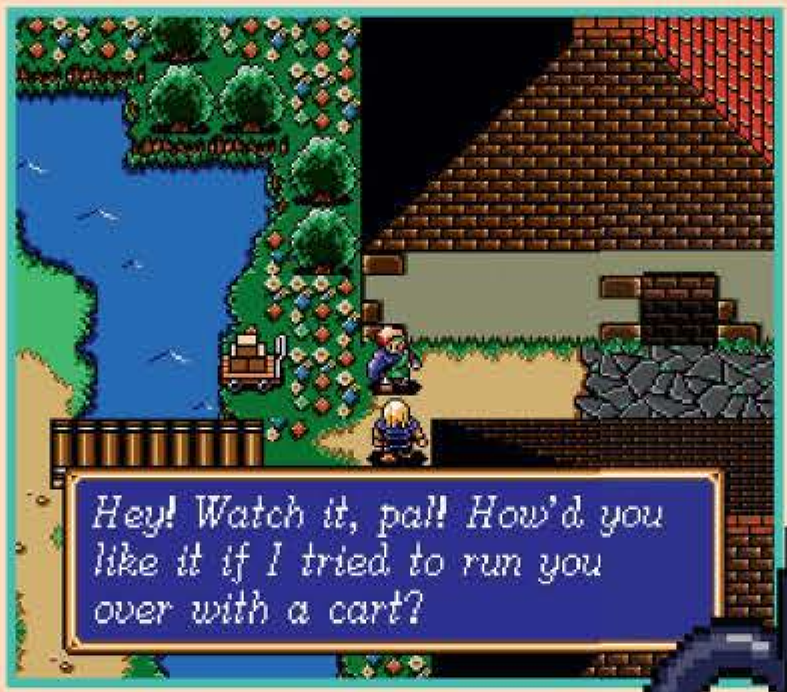




Hey there, youngster. My name is Gort. Care to hear my story?

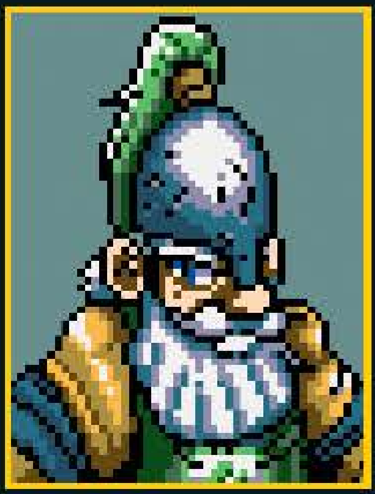
» [Mega Drive] Merece la pena explorar cada pueblo para no perderte ninguna de las poderosas armas, objetos e incluso nuevos personajes que se desarrollaron para este cartucho.

» [Mega Drive] *Shining Force* está lleno de pequeñas escenas que esconden divertidas bromas y guiños a los jugadores.



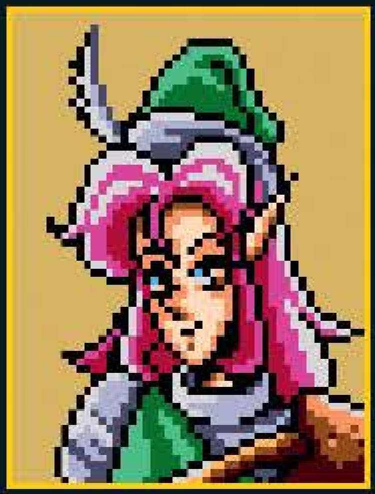
Hey! Watch it, pal! How'd you like it if I tried to run you over with a cart?

byneon
neon147
byneon
neon147



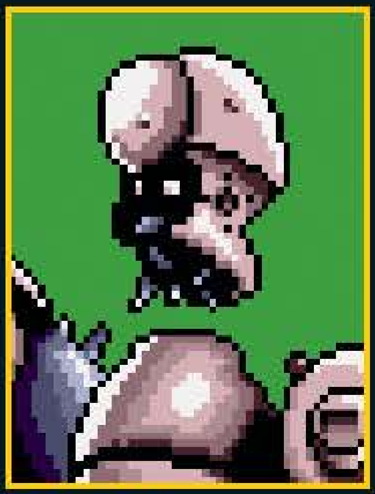
GORT

Es un enano con un hacha al que conocerás en el pub. Está muy borracho como para unirse al equipo, pero si le insistes, aceptará.



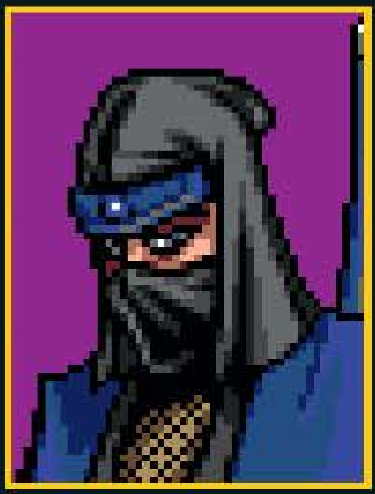
DIANE

Asciende a Diane e intercambiará su arco por una gran ballesta. Es la hermana de Tao y Wendy en *Shining Force Gaiden*.



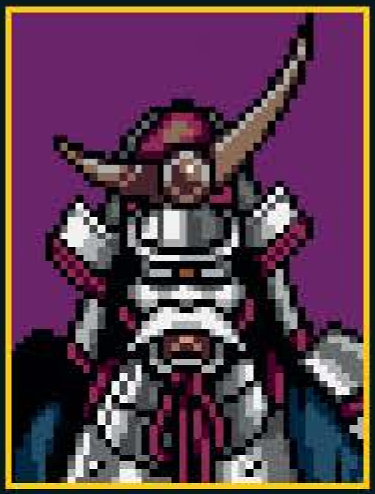
ADAM

El leal compañero robótico de Max. Después de ascenderle ofrece la posibilidad de lanzar un láser de su mano mientras ataca.



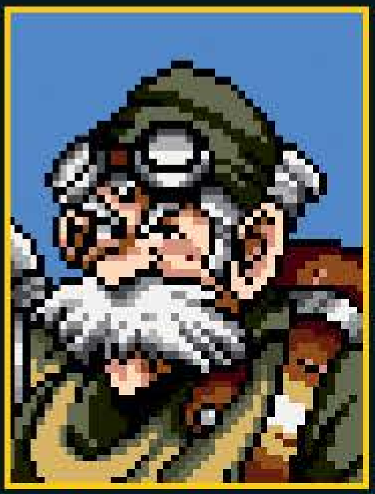
HANZOU

Un ninja de la Lejana Aldea del Este, un lugar que visitarás en *Shining The Holy Ark*. Hanzou también aparece en *Shining Force Gaiden II*.



MUSASHI

Si encuentras una nota de Musashi en una pared y la lees, este viejo guerrero aparecerá en tu cuartel general y se unirá a ti.

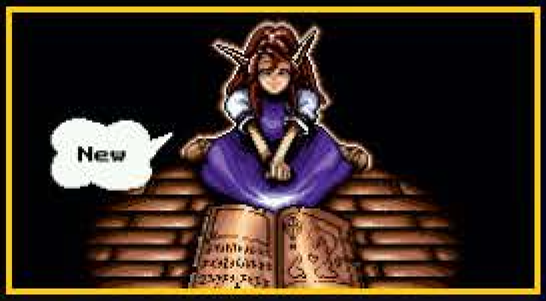


KOKICHI

Un viejo inventor que fabrica un traje alado que le ayuda a volar. Después de ascenderlo su traje se convierte en un girocóptero.

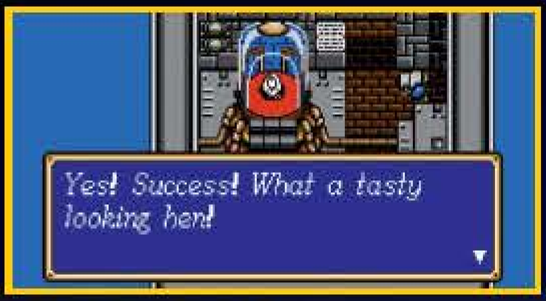
LO MÁS BRILLANTE

DOCE PUNTAZOS DE LA AVENTURA DE MAX



STORY TIME

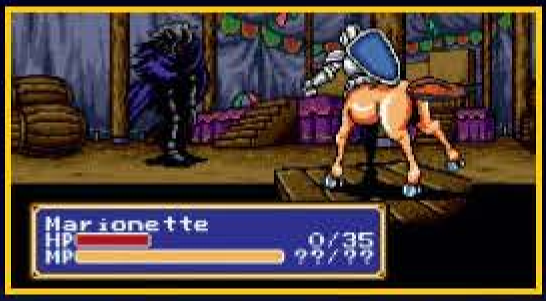
Antes de empezar la aventura, la historia comienza con un elfo leyendo un libro. Es una tradición de los *Shining* eso de empezar siempre con un cuentacuentos.



Yes! Success! What a tasty looking hen!

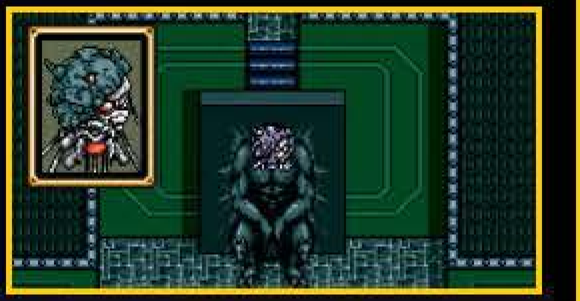
¿ERES UN GALLINA?

Max se cruzará con un inventor que le dejará entrar en su máquina. ¡En ella, por fin, conseguiremos tener un héroe 100 % gallina!



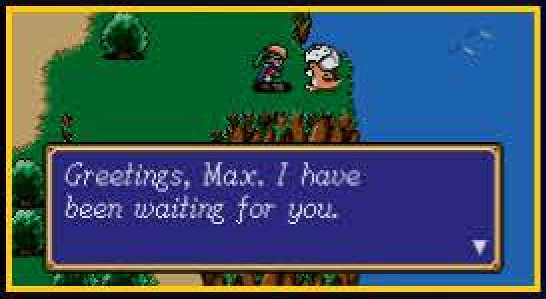
PEDAZO BATALLA

Aunque muchas batallas se desarrollan en campos o bajo tierra, algunas son más imaginativas como esta que se desarrolla en una tienda de circo.



EL GRAN JEFE

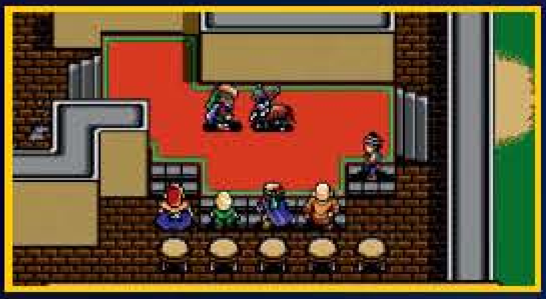
Uno de los jefes más impresionantes del juego es el Colossus, una gran estatua demoníaca que tiene tres cabezas que flotan y te atacan.



Greetings, Max. I have been waiting for you.

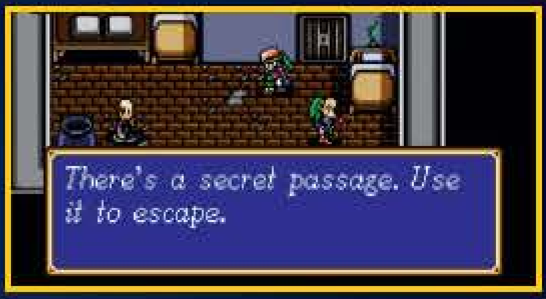
ÉL ES JOGURT

Este es el primer encuentro de Max con Jogurt, una de las grandes mascotas de los RPG. Puede que no sea tan útil, pero disfrutarás tu tiempo con él.



UN REPASILLO

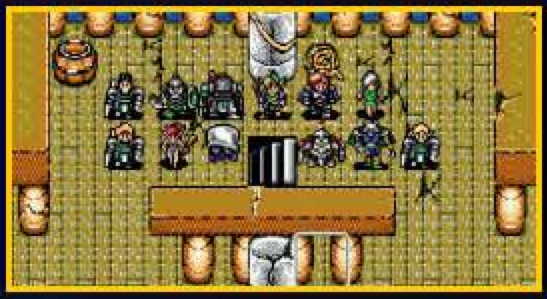
En el pueblo de Rindo puedes ver una obra de teatro que cuenta tu aventura hasta el momento. Max hasta puede ir al backstage y conocer al actor que hace de él.



There's a secret passage. Use it to escape.

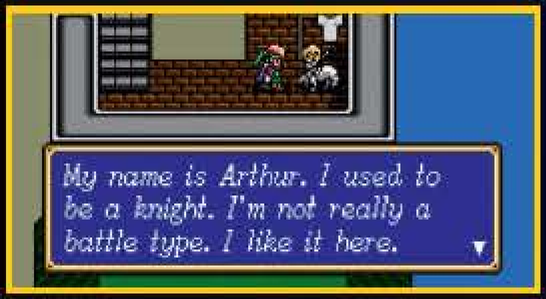
PRISON BREAK

La parte de la prisión, en la que Khris te ayuda a escapar de la celda por un pasaje secreto, es una de las partes más dramáticas de toda la historia del juego.



BATALLA NAVAL

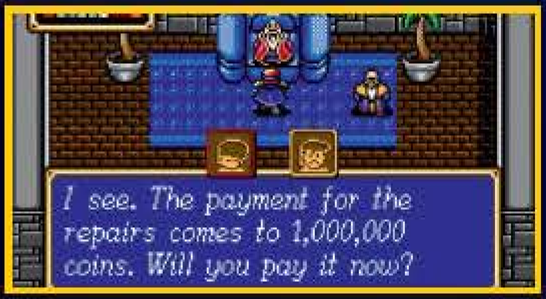
En un momento dado, podrás viajar a otras tierras en un gran barco e incluso pelear en él, en mar abierto. Las batallas navales se convertirían en una insignia de la saga *Shining*.



My name is Arthur. I used to be a knight. I'm not really a battle type. I like it here.

¡A LAVAR!

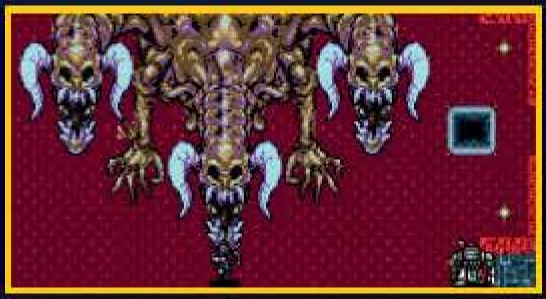
Cuando reclutas a Arthur, él está pasando el rato en la lavandería. En *Shining Force III* reclutarás a un centauro llamado Arthur... ¡y estará también en una lavandería!



I see. The payment for the repairs comes to 1,000,000 coins. Will you pay it now?

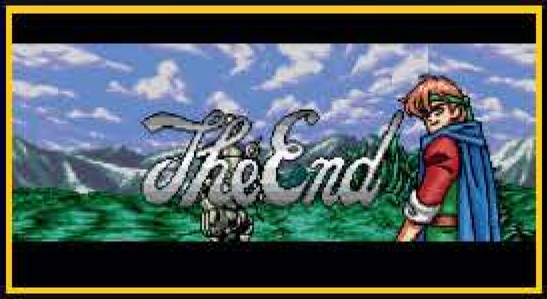
GRACIOSO, ¿NO?

Al rey de Guardiana le gusta reírse. Aquí te pide una gran cantidad de dinero por reparar tu barco, sabiendo que no puedes pagarlo. Qué gracioso es… ¿no?



GRANDE Y FEO

Dark Dragon es el jefe final del juego y una visión bastante grotesca. Su horrible cuerpo ocupa gran parte de la pantalla y es muy, muy difícil de derrotar.



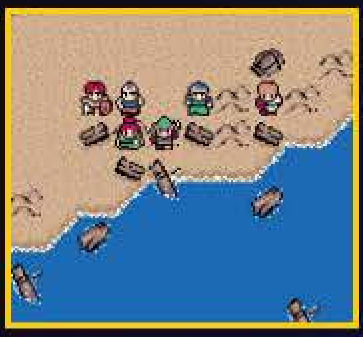
POST CRÉDITOS

Max, en teoría, muere derrotando al Dark Dragon pero, como película de Marvel en una Mega Drive, hay una escena postcréditos que confirma que Adam y él siguen vivos.

OTRAS AVENTURAS

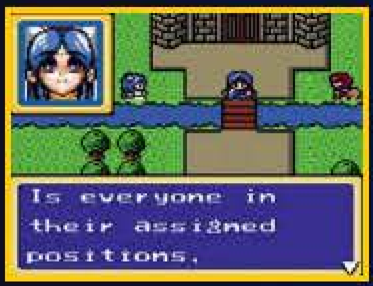
LAS SECUELAS Y SPIN-OFFS DE SHINING CON PERSONAJES DEL PRIMER SHINING FORCE

SHINING FORCE GAIDEN



Aunque *Shining Force II* se desarrollaba en un nuevo mundo, esta continuación para Game Gear tiene lugar años después del primer juego. Algunos personajes vuelven como NPC y la Princesa Anri ahora es la reina.

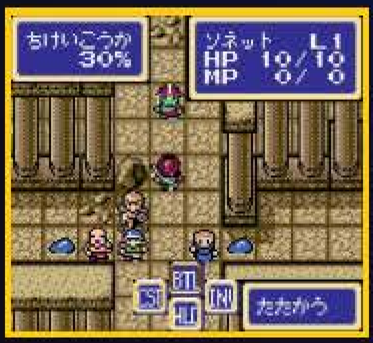
SHINING FORCE: THE SWORD OF HAJYA



Is everyone in their assigned positions.

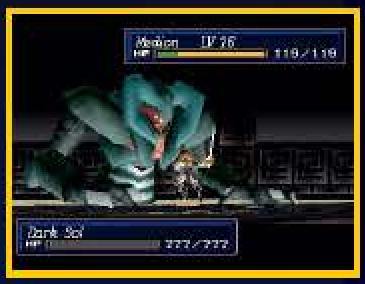
La secuela de *Shining Force Gaiden* cuenta con cameos jugables de Hanzou y Musashi, aunque sus nombres están mal traducidos. Tanto este como *Shining Force Gaiden* fueron rehechos y expandidos en *Shining Force CD.*

SHINING FORCE: FINAL CONFLICT



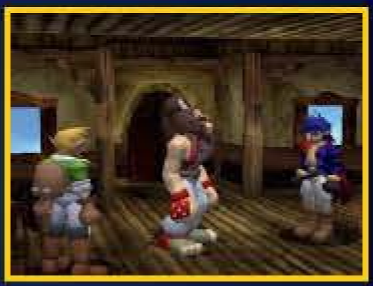
La tercera y última parte de la saga *Shining Force* para Game Gear es un crossover secuela tanto de *Shining Force* como de *Shining Force II.* Max vuelve como personaje jugable mientras que otros villanos también aparecen.

SHINING FORCE III PREMIUM DISC



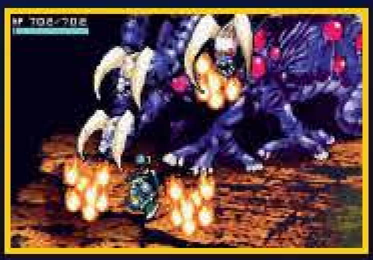
Aunque los juegos de *Shining Force III* se desarrollan en mundos distintos del resto de entregas, este 'fan disc bonus' tenía batallas extra contra villanos clásicos recreados en 3D, incluyendo el jefe final del primero, Dark Dragon.

TIME STALKERS



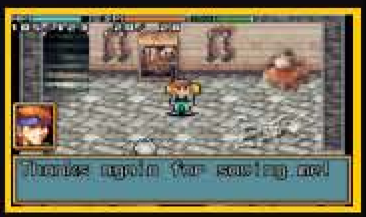
Este RPG roguelike para Dreamcast, también llamado *Climax Landers* en Japón, es un crossover con personajes de juegos de *Climax* anteriores, incluyendo a Nigel de *Landstalker* y Pyra de *Shining In The Darkness.* Jogurt de *Shining Force* hace un cameo e incluso tiene su propio juego VMU descargable.

SHINING SOUL



El primer juego de *Shining* que no fue hecho por los desarrolladores originales es un RPG de acción (no canon) con cameos de toda la saga. Adam aparece como aliado, y el Dark Dragon regresa otra vez.

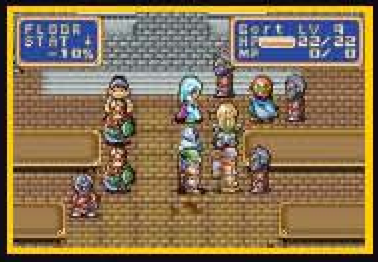
SHINING SOUL II



Thanks again for saving me!

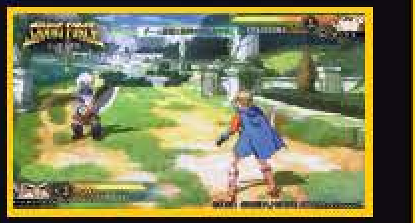
Esta continuación tiene muy pocas conexiones con el primer juego pero Jogurt hace un cameo como un recurso de ataque al que podemos invocar durante la batalla.

SHINING FORCE: RESURRECTION OF THE DARK DRAGON



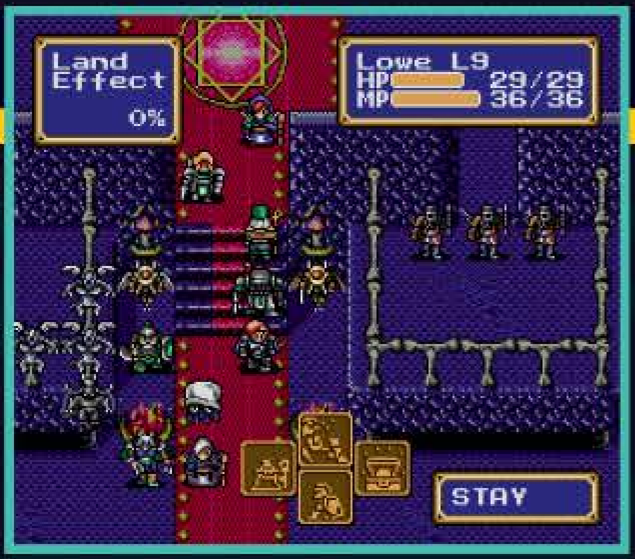
Un remake completo de *Shining Force* para GBA, con nuevos gráficos y capítulos adicionales, así como el nuevo personaje Zuika, un ninja insectoide que ataca usando cartas coleccionables.

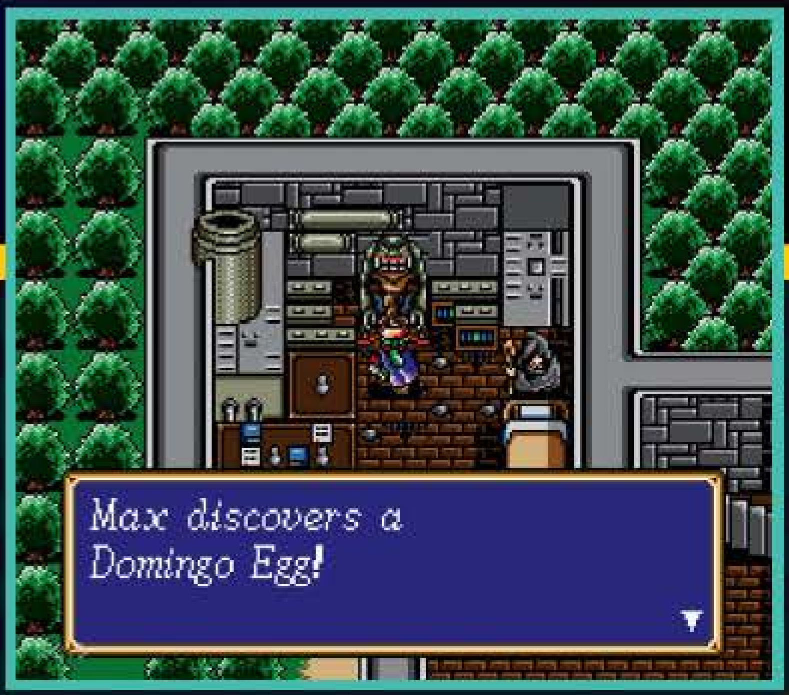
SHINING FORCE: HEROES OF LIGHT AND DARKNESS



Este juego móvil fue anunciado en 2021 y se suponía que iba a revivir el gameplay táctico de hace años. Uniría a héroes de toda la franquicia, pero tristemente fue cancelado en 2022.

> "TAL VEZ AHORA QUE EL GÉNERO JRPG ESTÁ EN BOCA DE TODOS, SHINING FORCE PUEDA VOLVER A SUS RAÍCES ESTRATÉGICAS"

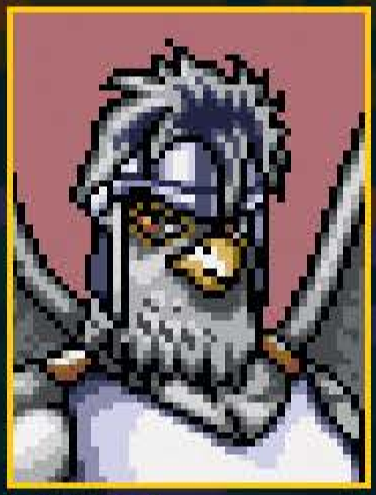




Max discovers a Domingo Egg!

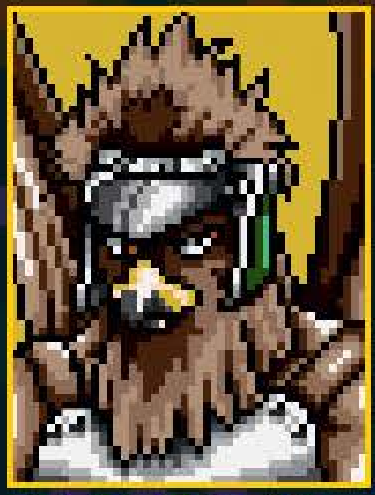
LA FUERZA LUMINOSA

CONOCE AL EQUIPO



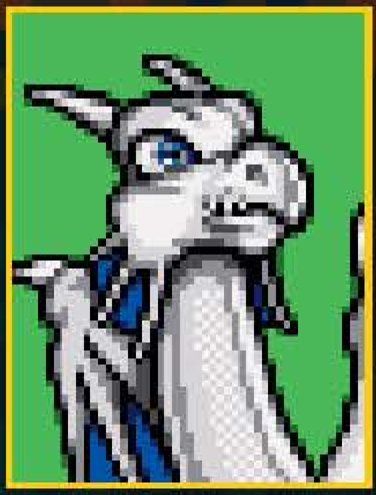
AMON

■ La primera caballera pájaro que conocerás, Amon te pide ayuda para rescatar a su marido Balbaroy.



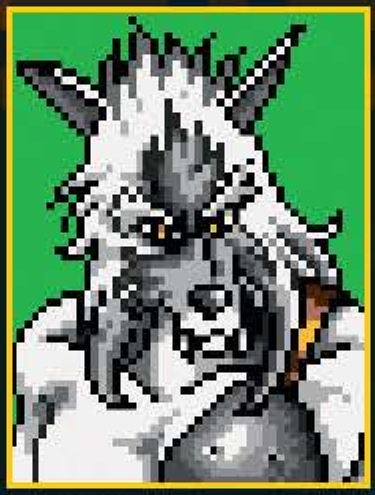
BALBAROY

■ Un hombre pájaro convertido en piedra por Darksol. Max ayuda a Amon a rescatarlo y ambos se unen a ti.



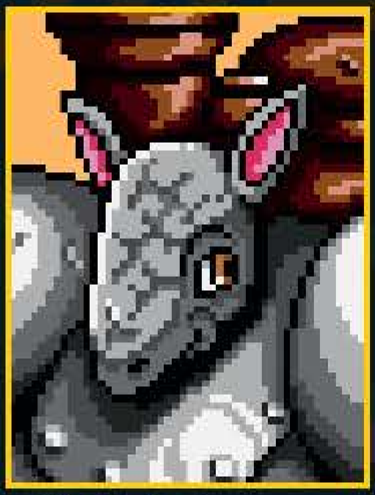
BLEU

■ Un bebé dragón y el último de los suyos, Bleu, puede ascender al excepcional Great Dragon.



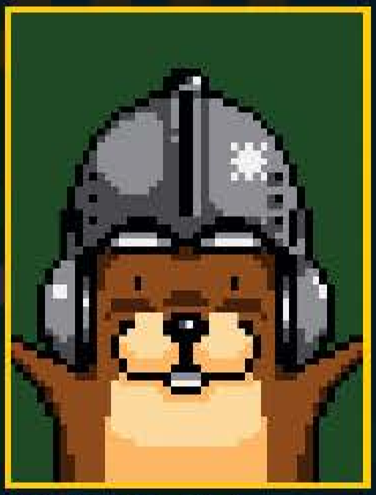
ZYLO

■ Un guerrero Wolfling opcional con devastadores ataques de garra. Es el personaje más guay del juego.



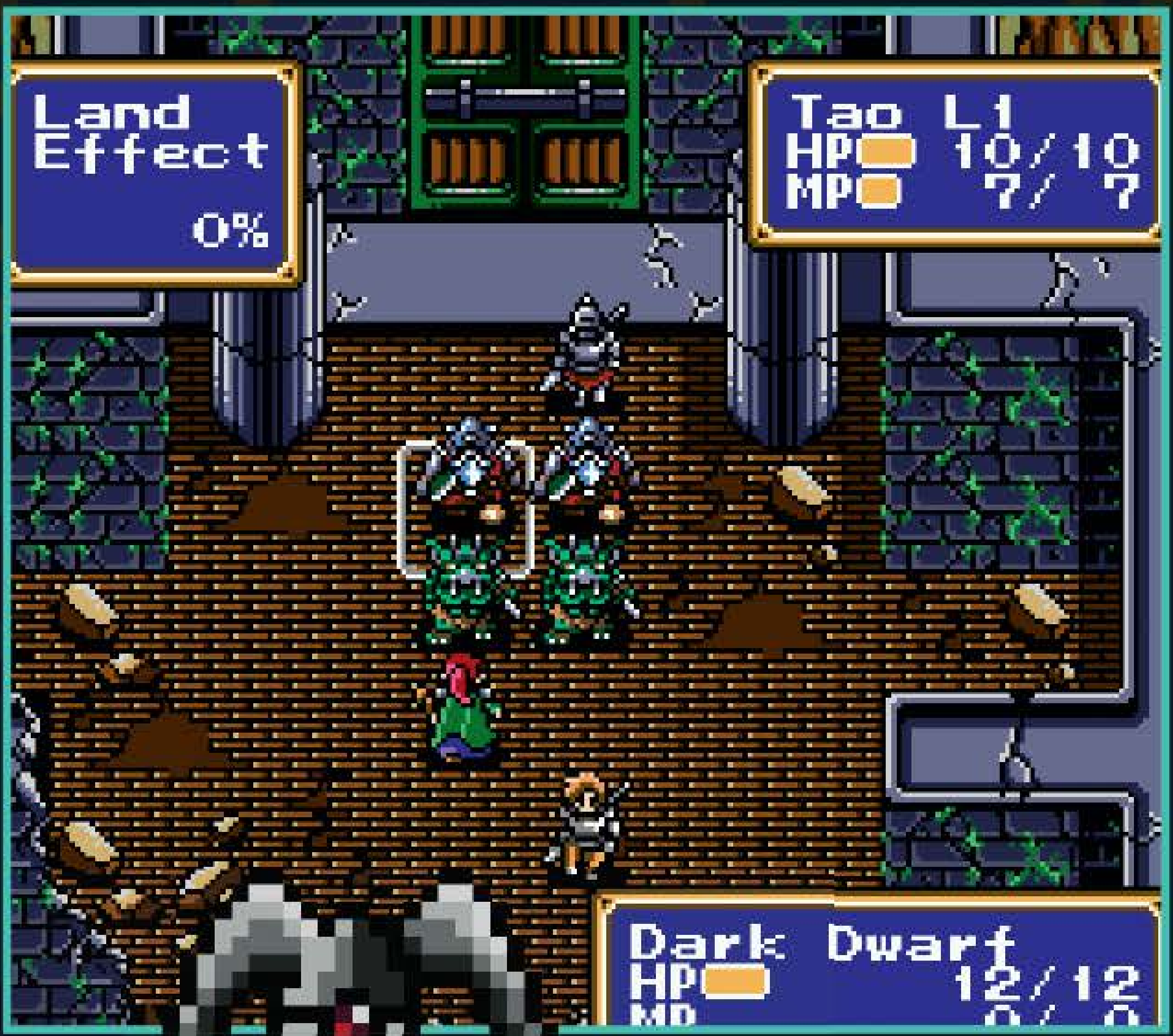
GUNTZ

■ Un personaje bastante único dentro de la saga, Guntz es un armadillo con una armadura de vapor.

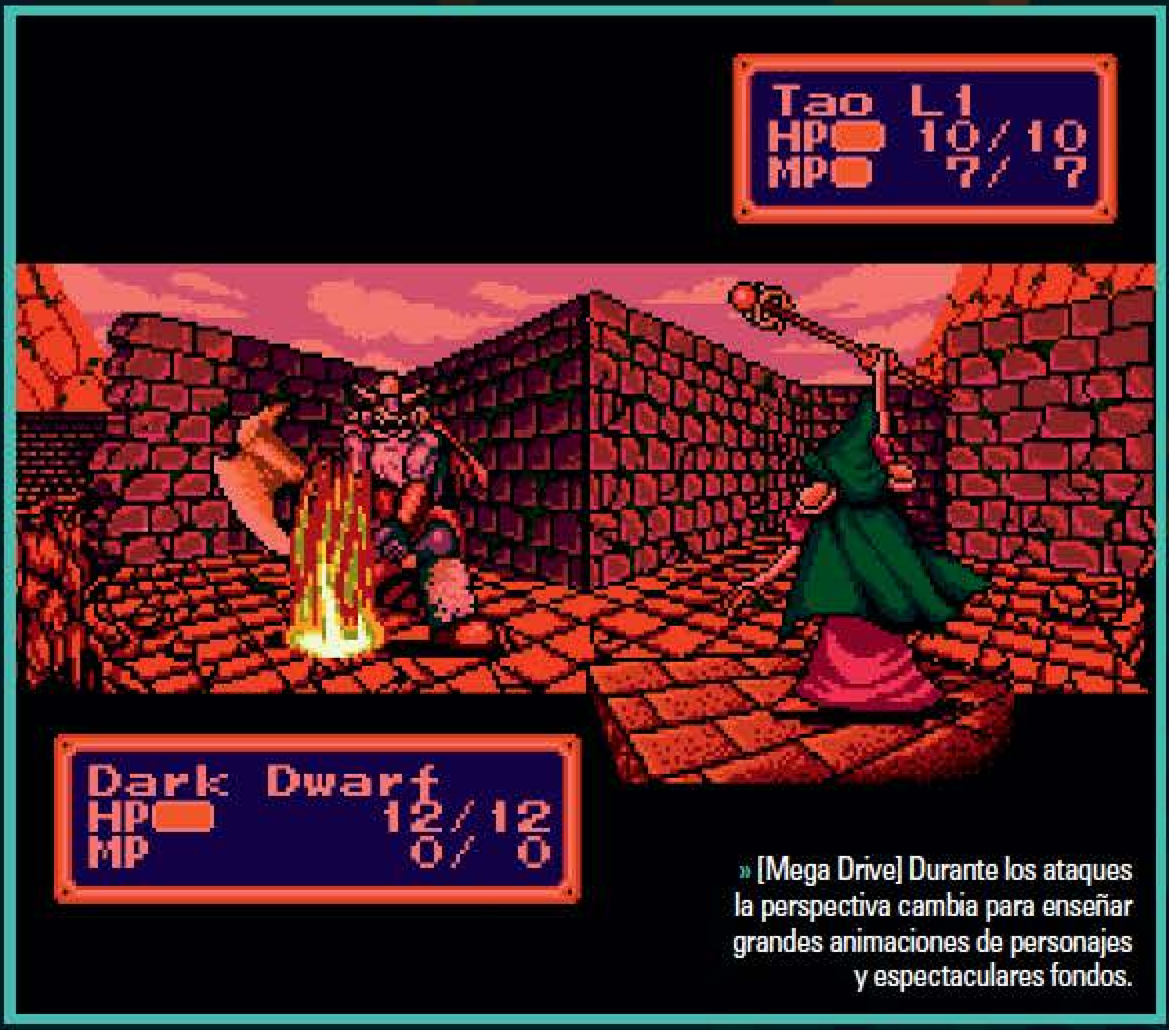


JOGURT

■ Se convirtió en la primera mascota de los juegos de *Shining.* No es muy útil, pero es divertido tenerle cerca.



» [Mega Drive] El terreno juega un papel importante en cada batalla. Algunos te ralentizan o protegen mientras que otros son infranqueables.

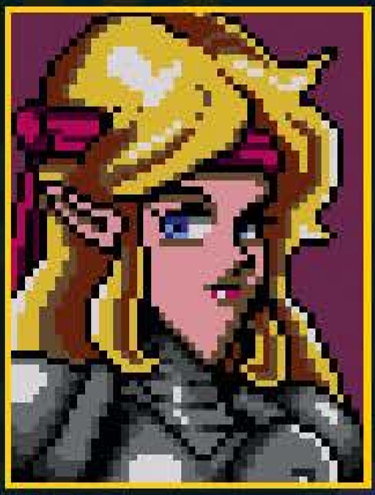


» [Mega Drive] Durante los ataques la perspectiva cambia para enseñar grandes animaciones de personajes y espectaculares fondos.

▶ Algunos de los mejores y más inusuales son los personajes secretos, que solo pueden encontrar los jugadores más curiosos, preparados para explorar cada centímetro de cada pueblo. Investiga ese arbusto en el capítulo final, por ejemplo, y encontrarás a Hanzou el ninja allí. Un gran personaje, pero lejos de ser el más inusual… Y es que el elenco de *Shining Force* también incluye un robot, un bebé dragón, una especie de calamar que puedes sacar de un huevo, un armadillo con armadura a vapor y, lo más extraño de todo, el peculiar Jogurt; una criatura parecida a un jerbo que no es muy útil en la batalla pero que es tan lindo que no querrás separarte de él.

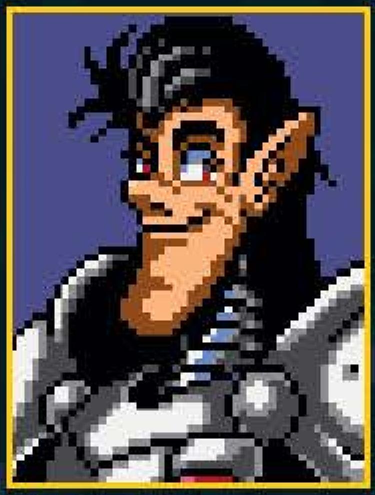
Más de treinta años después, esta potente combinación de personajes, combates tácticos y exploración hacen de *Shining Force* un cartucho a destacar dentro del abarrotado género de juegos de rol y estrategia. Lo que hace que sea aún más desconcertante y extraño que la serie se haya ido apagando de forma irremediable a lo largo de las décadas. Los hermanos Takahashi crearon una serie de excelentes continuaciones y spin-offs a lo largo de los años noventa, que culminaron en la epopeya de tres partes para Saturn, *Shining Force III*. Poco después se separaron de Sega, que desde entonces ha abandonado los juegos de estrategia.

Tal vez ahora que el género JRPG (con pinceladas de RTS) está en boca de todos, *Shining Force* pueda volver a sus raíces estratégicas. Hasta entonces, al menos el juego original está disponible para su disfrute. Lo encontrarás en muchas plataformas. Por ejemplo, como parte de *Sega Mega Drive Classics Collection*, incluido en la suscripción Premium de Nintendo Switch Online, o en las tripas de la mágica Mega Drive Mini, además de estar gratis para jugar en teléfonos móviles así como en PC a través de Steam. Si eres fan de los juegos así, tienes que probarlo. ✱



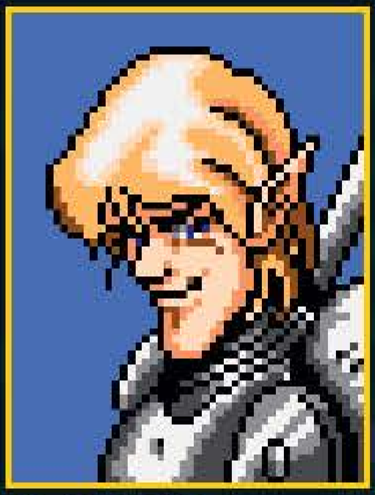
MAE

■ La única centauro chica en el juego. Mae comienza como caballera y puede ascender a Paladín.



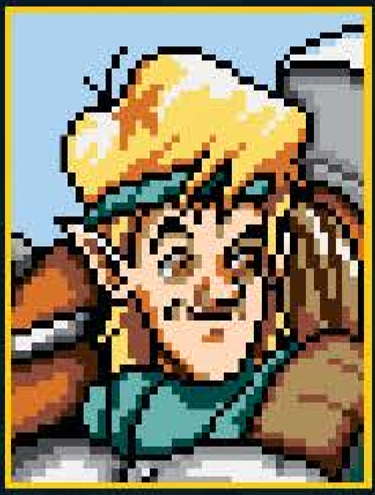
PELLE

■ Un centauro mercenario que se une a ti. Tiene una gran barbilla y es el favorito de los speedrunners.



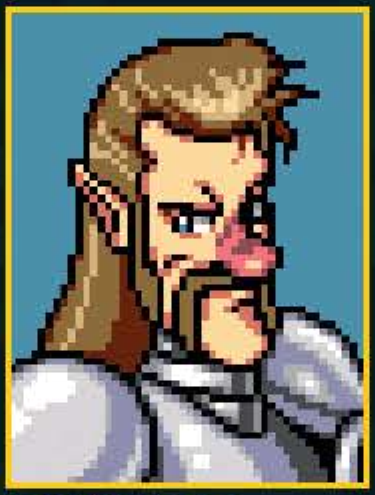
ARTHUR

■ Arthur es un nombre común en el mundo de *Shining*, incluyendo al héroe de *Shining The Holy Ark*.



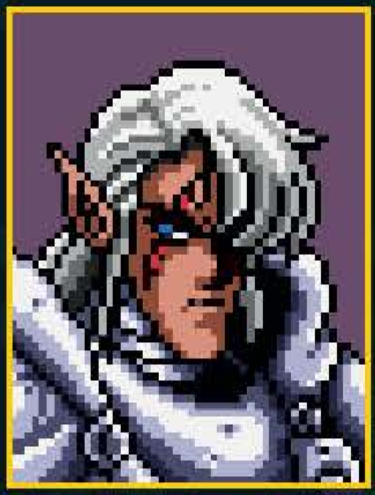
LYLE

■ Al contrario que otros centauros, Lyle no usa lanza o arco. Prefiere tener cerca un gran lanzacohetes.



VANKAR

■ Un caballero centauro que se desbloquea avanzado el juego. Un peso pesado propenso a marearse.



EARNEST

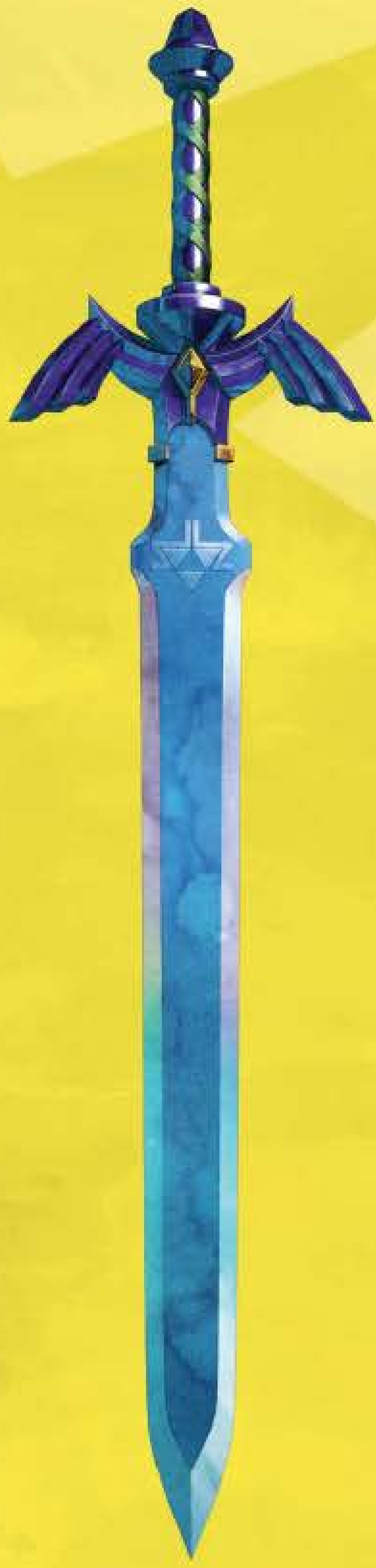
■ Max rescatará a este centauro de prisión. Puede lanzar una lanza y tiene una cicatriz en el ojo.

LA GUÍA DEL AVENTURERO DE

THE LEGEND OF ZELDA

DESDE HACE DÉCADAS, LA SERIE THE LEGEND OF ZELDA ES SINÓNIMO DE CALIDAD EN EL GÉNERO DE LAS AVENTURAS DE ACCIÓN, Y UNA DE LAS FRANQUICIAS MÁS POPULARES DE NINTENDO. VEAMOS QUÉ HACE TAN ATEMPORALES A LOS TÍTULOS DE LA SAGA.

TEXTO DE ALAN WEN Y NICK THORPE



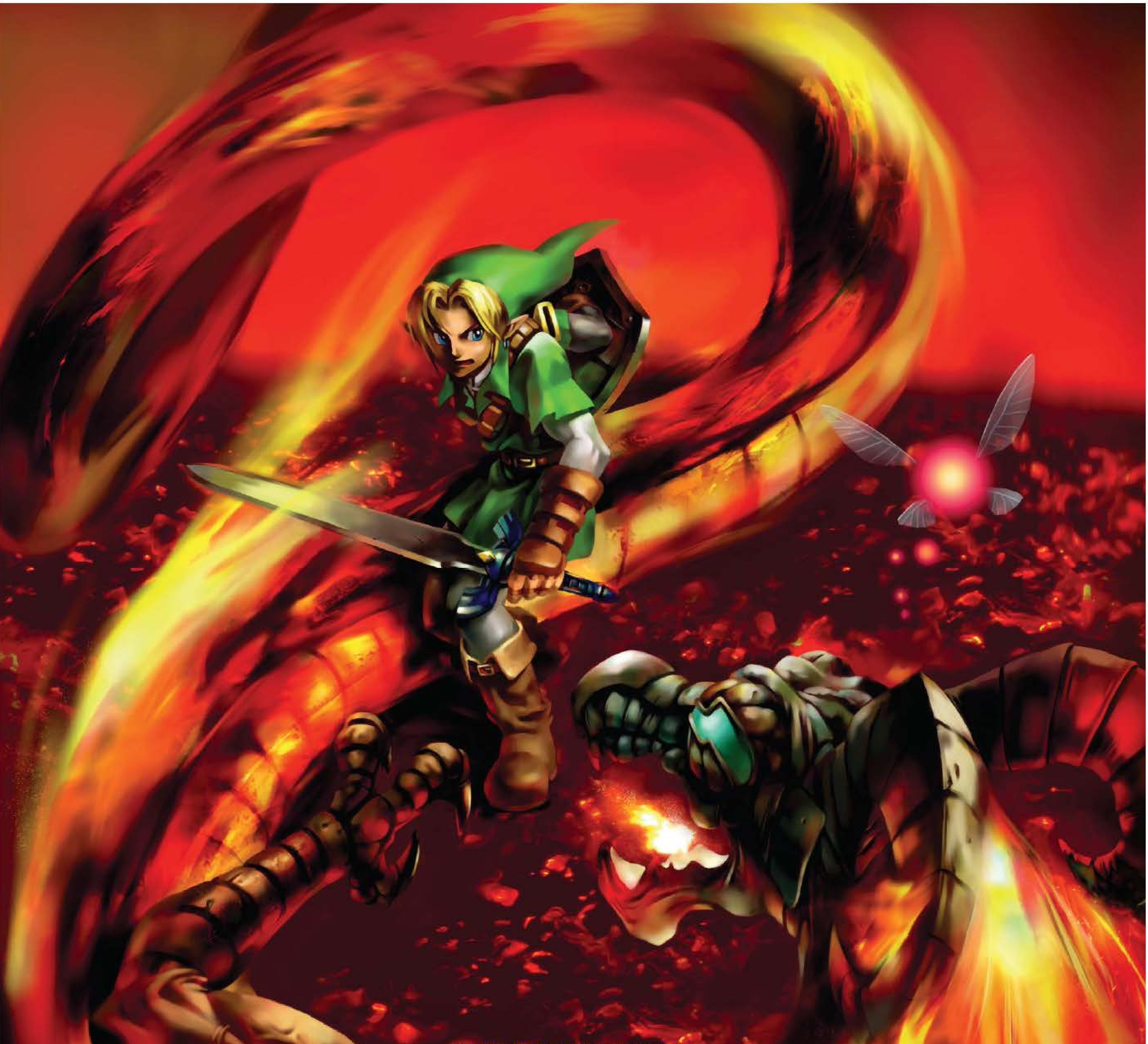
En el gran panteón de las sagas de Nintendo, no cabe duda de que *The Legend Of Zelda* luce como una de las mejores. Mario será el juego más vendido, pero las aventuras de Link han demostrado ser igualmente superventas para el gigante japonés: la serie ha hecho acto de presencia en todas sus consolas de sobremesa y portátiles más importantes, y además ha sido título de lanzamiento para dos de las máquinas más exitosas de la compañía. Es, además, una saga en crecimiento ya que la entrega de lanzamiento con cierto recorrido más reciente, *The Legend Of Zelda: Breath Of The Wild*, es uno de los pocos videojuegos que ha conseguido vender más de treinta millones de copias.

No nos equivocamos, pues, si decimos que los usuarios adoran *Zelda*, permaneciendo sus recuerdos en mente y corazones de los aficionados durante décadas. Tanto en el juego original de NES como en *Breath Of The Wild*, la sensación de atesorar posibilidades lúdicas ilimitadas que ofrecen estos títulos es clara cuando te sumergen en un mundo abierto que es imperativo explorar. En prácticamente todos los juegos de la serie te tropezarás con enemigos como Octorok y estatuas Armos, y con frecuencia visitarás lugares como el Castillo de Hyrule o la Montaña de la Muerte. Si conociste la saga en los ochenta, esta habrá crecido contigo, y si te tropezaste con ella más tarde, podrás recorrer los juegos anteriores sin que te resulten extraños.

Habría que destacar la coherencia lograda sin que se haya renunciado a la versatilidad: la serie de *Zelda* trae consigo enormes cambios en tono como decisiones deliberadas más que formando parte todos ellos de una evolución gradual. Baste recordar el contraste existente entre la ambientación preapocalíptica de *Majora's Mask*, la luminosa y desenfadada estética dibu de su inmediato sucesor *The Wind Waker* y la seriedad oscura del título siguiente a este, *Twilight Princess*. Sean cuales sean tus gustos, seguro que hay un *Zelda* que se adapta a ellos.

La saga mantiene y acumula seguidores de un título para otro, ya que la trama o las elecciones estéticas siempre se sustentan en un diseño de juego -basado en las aventuras de acción- sólido como una roca. Casi todos los capítulos de la serie han recibido elogios por parte de la crítica. El original ha sido reconocido como título revolucionario que sentó las bases de los RPG que llegarían tras él, y *Ocarina Of Time* alabado por llevar la fórmula a un entorno tridimensional creando así una plantilla que muchos desarrolladores han estudiado y utilizado para diseñar sus propias obras.

En las páginas siguientes recordaremos la saga *Zelda* junto a creadores y aficionados inspirados por la franquicia. Repasaremos su mundo, sus habitantes y los retos que se interponen entre Link y su heroico destino, incluso las herramientas que utiliza para superarlos. Independientemente de tus preferencias 2D / 3D o el tono luminoso u oscuro que vaya más contigo, estarás deseando viajar junto a Link en su próxima aventura. ▶



ENTREVISTADOS

CONNOR PATRICK QUINN
Artista y director, *Lil Gator Game*

SCOTT SULCHER
Desarrollador principal, *Lil Gator Game*

ROB MAHER
Desarrollador principal, *Blossom Tales*

GREG LOBANOV
Desarrollador principal, *Wandersong* y *Chicory: A Colorful Tale*

MELOS HAN-TANI
Cocreador y músico, *Anodyne*

JEREMY HARVEY
Copresentador del podcast *Chat Of The Wild*

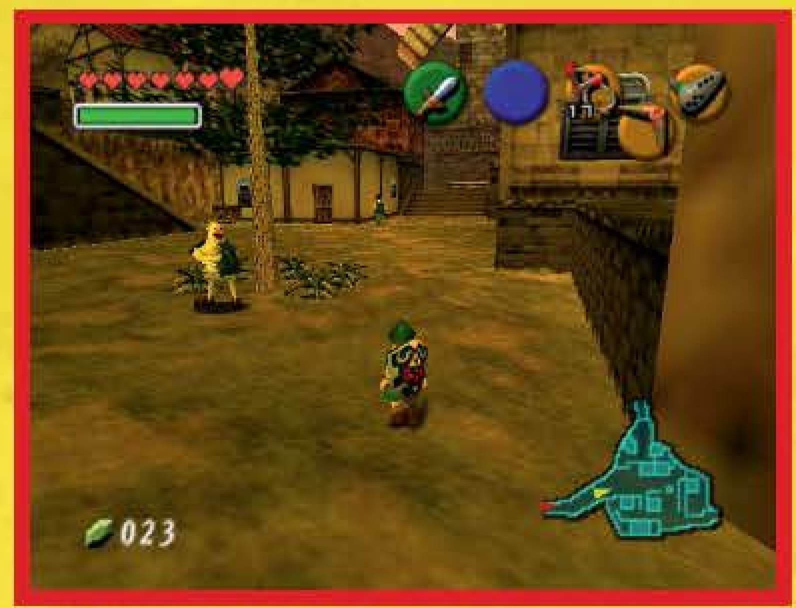
NICOLAS CANNASSE
Creador y director del juego *Evoland*

MUNDO DE MARAVILLAS

HYRULE SE ADAPTA DE MANERA EJEMPLAR AL JUEGO DE ZELDA QUE ALLÍ TENGA LUGAR, LO CUAL SE DEBE AL MODO ÚNICO EN COMO NINTENDO DISEÑA ESAS LOCALIZACIONES. HABLAMOS CON JEREMY HARVEY ACERCA DE POR QUÉ ES UN PLACER DESCUBRIR ESOS ENTORNOS.

Los aventureros no son nada sin un lugar que explorar, y en la serie *Zelda* esto último suele significar Hyrule: no es el escenario de todos los títulos de la saga, sino el espacio central que se visita con más frecuencia y el que la gran mayoría de los jugadores recuerda. Forma parte de la iconografía de la serie como Link, Zelda, Ganon, la Trifuerza o la Espada Maestra.

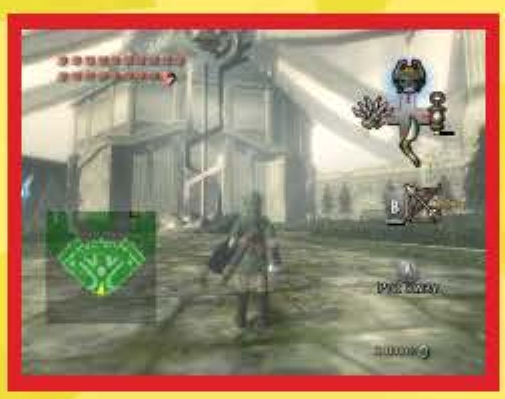
Incluso con la coherencia con la que hace acto de presencia en los juegos de *Zelda*, Hyrule es cualquier cosa menos coherente. Ya que los distintos capítulos de la saga se desarrollan a lo largo de múltiples líneas temporales que abarcan entre sí varios siglos de diferencia, no es extraño que sufra más cambios que otras famosas ubicaciones situadas en otros títulos. "Personalmente, me sigue gustando la idea de que [los juegos] sean una leyenda; me encantaría que algún día pudiéramos llegar a conocer al narrador de todas esas historias", reconoce Jeremy Harvey del podcast *Chat Of The Wild*. "Tienes partes que conectan entre sí, pero como en tu propia imaginación, cuando intentas recordar cómo eran las cosas, cada lugar está más lejos o más cerca de donde realmente están".



» [N64] El pueblo de Kakariko suele ser un lugar muy tranquilo habitado por gente buena y corriente.

Un beneficio añadido de esta manera de trabajar es que permite a Nintendo ser flexible no solo con las historias que cuenta, sino con el diseño de juego que las hace posibles. "Es realmente interesante la forma en como tratan de hacerlo. Coges el primer *The Legend Of Zelda* o *Breath Of The Wild*, en los que el espacio es tan extenso hasta para poder correr por él, con el objetivo de permitirte explorar, mientras que *Skyward Sword* te mete adrede en lugares más estrechos, donde te sientes encajonado. Todo tiene su razón de ser", asegura Jeremy. "No considero que ninguna de las dos posibilidades deje nada por el camino, sino que lo hacen de forma distinta, y tratan de hacerte sentir algo diferente".

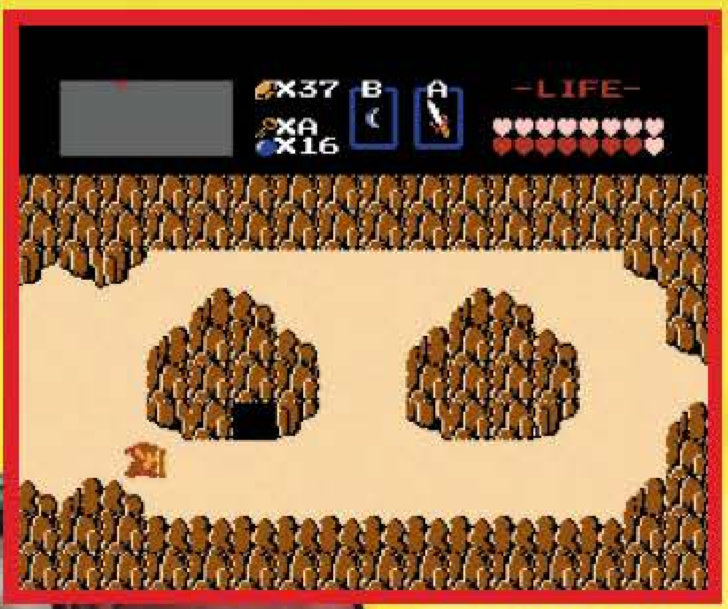
Tanto si Nintendo separa el mundo en lado luminoso u oscuro como en *A Link To The Past*, o lo inunda como en *The Wind Waker*, Hyrule suele seguir siendo reconocible gracias a la existencia de lugares emblemáticos. "Creo que todo vuelve al punto legendario", dice Jeremy. "Tienes esos lugares de referencia que realmente sobresalen, que destacan, pero lo que ocurre con ellos es muy distinto. Aparte de que sepamos que los Goron van a estar en la Montaña de la Muerte, o la Aldea Kakariko tendrá diferentes personas allí presentando un aspecto distinto. Pero recordaremos la Aldea Kakariko". Este ejemplo en concreto tiene un significado especial para Jeremy: "incluso cuando jugué a *Twilight Princess*, la primera vez que entré en la aldea y vi que ponía Kakariko me tocó la fibra sensible, porque tenía la sensación de que no se parecía en nada a la versión de *Ocarina*, pero el simple hecho de que apareciera el nombre, te hacía sentir que conocías el lugar".



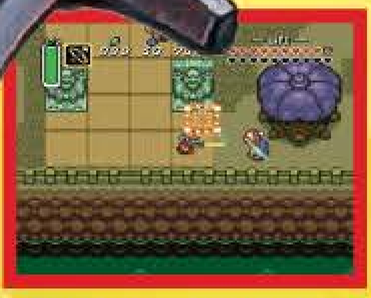
» [Wii] Se tarda en visitar el Castillo de Hyrule, aunque tenga brutal peso argumental.

Link vive aventuras ocasionales fuera de Hyrule, visitando lugares como la Isla Koholint en *Link's Awakening*, pero siempre acaba volviendo allí. ¿A qué se debe esto? "Pienso que es más un miedo de los desarrolladores a hacer algo en exceso distinto, que no resulte atractivo para cierto público", responde Jeremy. "Ha habido ocasiones en que nos dirigimos hacia alguna versión alternativa como Termina o lo que vimos en el juego de DS. De todo eso la mayoría de la gente no habla, no es algo destacable pero creo que los desarrolladores son reacios a arriesgarse, a cambiar drásticamente lo que es *Zelda* porque para la mayoría de la gente, *Zelda* es Hyrule."

Aunque esa familiaridad no es mala, y Jeremy también está enamorado de Hyrule como escenario. "A estas alturas decimos Hyrule -aunque parezca completamente distinto a todo lo demás-, pero es como volver a casa. Pasa tanto tiempo entre que se lanza cada juego, que ansiamos regresar al hogar". Cada vez que empiezas *Ocarina Of Time*, sales del bosque y vuelves a esa llanura. Es como volver a casa".

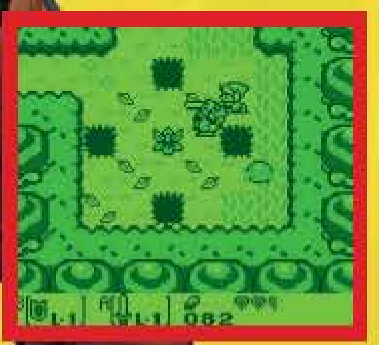


» [NES] La Montaña de la Muerte fue el hogar original de Ganon, aunque ahora lo habitan los Goron.

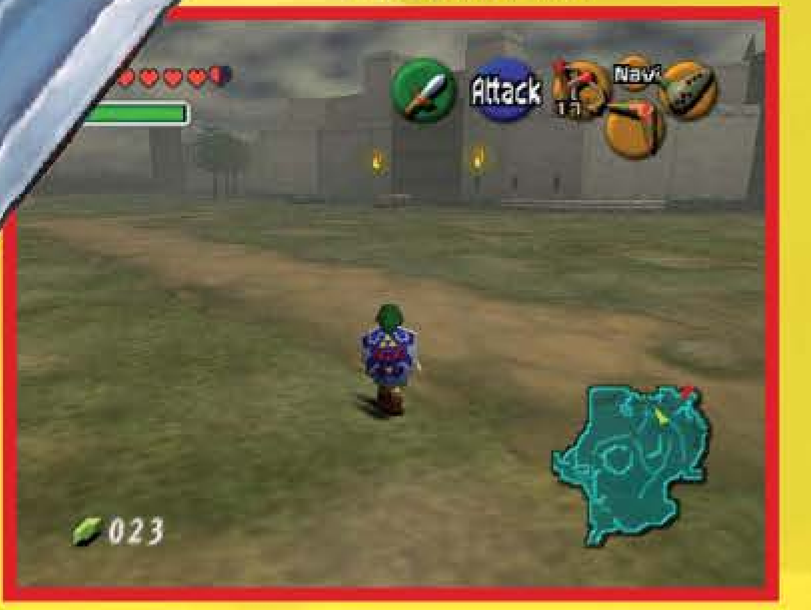


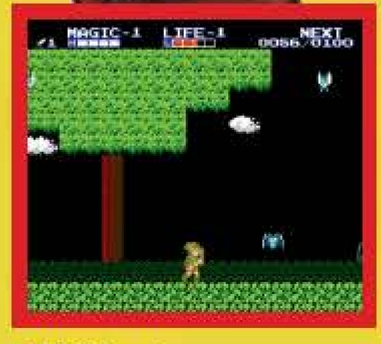
» [SNES] El mundo reflejado en un espejo de *A Link To The Past* trajo una nueva dimensión.

» [Game Boy] Aventuras como *Link's Awakening* que suceden fuera de Hyrule, no suscitan tanto debate.



» [N64] Recorrer la Llanura de Hyrule ofrece una gran sensación de libertad.





» [NES] Los bosques, un lugar común en Hyrule donde combatirás muchas alimañas.

AL HABLA CON

NICOLAS CANNASEE

EL CREADOR DE EVOLAND, SOBRE LOS MUNDOS ABIERTOS DE ZELDA

¿Por qué crees que es tan divertido explorar el mundo de *Zelda*?

Es un mundo que ofrece muchas posibilidades de exploración: tiene distintas zonas que puedes explorar individualmente, pero no estás limitado por el orden en que debas descubrirlas. Además, todo está lleno de secretos y sorpresas con lo que la exploración y, ante todo, la curiosidad del jugador, es recompensada.

Los juegos de *Zelda* con frecuencia ofrecen mundos duales. ¿Influyó esto en los mundos cambiantes de *Evoland*?

Indudablemente sí. Recuerdo clásicos como *A Link To The Past*, que tenía un Mundo Oscuro a donde y desde donde podías teletransportarte y acceder así a muchos secretos. Es una manera genial de tener un modo complejo de viajar entre mundos, ¿a quién no le gustaría poder hacer eso?

¿Cuál es el mundo de *Zelda* más impresionante que te has encontrado y por qué?

Soy un gran fan de *Wind Waker*: su mundo está dividido en islas entre las que puedes navegar y explorar con libertad.

¿Qué ofrecen los mundos en 3D de *Zelda* comparados con sus localizaciones en 2D?

En un *Zelda* 3D tienes que utilizar la cámara para conocer secretos a los que aún no puedes acceder, o acceder a lugares que no son visibles por defecto. Es una gran herramienta para ocultar secretos, además de una forma fabulosa de hacerte sentir que formas parte de ese mundo. Por otra parte, ¡una vista cenital en 2D es perfecta para los puzles complicados! Por eso en *Evoland* optamos por pasar de las 2D a las 3D, para crear una experiencia única utilizando los puntos fuertes de ambos.

HABITANTES INTRIGANTES

¿QUÉ ES UN MUNDO SIN LA GENTE QUE LO HABITA? LOS DESARROLLADORES DE LIL GATOR GAME SCOTT SULCHER Y CONNOR PATRICK QUINN RECUERDAN LOS PERSONAJES MÁS PARTICULARES DE CUANTOS HABITAN HYRULE Y CÓMO HACEN TAN MEMORABLES LAS HISTORIAS DE THE LEGEND OF ZELDA.

Casi cada título de la serie *Zelda* gira en torno a Link, Zelda y Ganon, pero aunque esa es en esencia la leyenda que se relata una y otra vez, sería una afrenta enorme ignorar a todo el gran elenco de personajes maravillosos que pueblan Hyrule. A ellos, y al importantísimo papel que juegan en tu proceso de conversión como héroe. Incluso en el *The Legend Of Zelda* original, quién no recuerda al emblemático anciano de la cueva y su icónica frase: "¡Es peligroso ir solo! Toma esto", antes de darte tu espada.

Pero desde *A Link To The Past* en adelante, también hemos visto un creciente número de razas y personajes recurrentes que casi con certeza volverán, en algún momento, a cada ocasión que se añadan nuevas apostillas lúdicas a la leyenda.

"Cualquier título o serie con tanto recorrido como la saga *Zelda* puede tomarse tantas libertades como guste, en comparación a un juego que solo se ponga a la venta una vez", afirma Connor Patrick Quinn, guionista y director artístico de *Lil Gator Game*. "En cualquier secuela verás a los personajes favoritos de todo el mundo. Creo que la familiaridad incrementa la alegría que todo el mundo tiene con la serie, aporta algo a lo que aferrarte, da igual qué extrañas mecánicas utilicen en cada nueva ocasión. Me parece que quienes escriben los personajes están tan implicados con ellos como los fans".

Aunque la cronología de *Zelda* es, en el mejor de los casos, poco profunda e incluso confusa, resulta fascinante ver cómo evolucionan ciertos personajes con cada entrega, como Impa, guardiana de Zelda, en un principio diseñada como una anciana que en realidad solo aparecía originalmente en los manuales de instrucciones, pero fue reimaginada como guardaespaldas malvada en *Ocarina Of Time* (más aún en el spin-off *Hyrule Warriors*), mientras que en *Skyward Sword* aparece con un poco de ambas identidades. Aunque quizá sean más interesantes los personajes recurrentes que vuelven una y otra vez, y siendo los mismos.

"Los que más me llaman la atención son Tingle y Terry, incluso el Vendedor de La Máscara Feliz, ¡porque son tan raros!", reconoce Scott Sulcher, programador y desarrollador principal de *Lil Gator Game*. "En cierto modo, basamos uno de los personajes de nuestro juego en esa especie de arquetipo de tipo raro".

"Tienen el mismo nombre, idéntico diseño, hacen lo mismo, ¡lo cual es interesante!", añade Connor. "Es interesante que, en cuanto a los personajes principales, pongan más atención en revisarlos para que encajen con el contenido y la línea temporal. Pero estos extraños secundarios hacen lo mismo, y les adoramos por ello".

Lo cual no quiere decir que los juegos de *Zelda* sean un constante refrito de viejas ideas. Curiosamente, los dos títulos favoritos de la saga para Connor y Scott son únicos en cuanto a la presentación de nuevas razas, respectivamente para cada uno los Minish en *The Minish Cap* y los Twili en *Twilight Princess*. Estas entregas también fueron bien consideradas por contar con guías frescas y novedosas con personalidad y arco argumental propio, y además si es lo que creen deben hacer, se oponen a Link en lugar de manifestarle el habitual respeto y admiración con que le suelen tratar a lo largo de sus aventuras.

Incluso en papeles menores, los personajes secundarios de *Zelda* se perciben como únicos debido al modo en que están ligados con las misiones del juego, desde el mercadear objetos en *Link's Awakening* hasta la ayuda prestada por tantos personajes a lo largo de los tres días repetidos en *Majora's Mask*.

En ocasiones se trata simplemente de alimentar la apetencia de conseguir objetos coleccionables, pero incluso la misión de las Gemas de Gratitud en *Skyward Sword* añade un componente íntimo y personal, ya que estás ayudando al demonio Batolo a convertirse en humano, o también por ejemplo a los habitantes de Altárea haciendo de celestina. Y eso aunque la razón principal que nos mueva sea ganar Rupias, hacernos con un Contenedor de Corazón o conseguir cualquier otra recompensa.

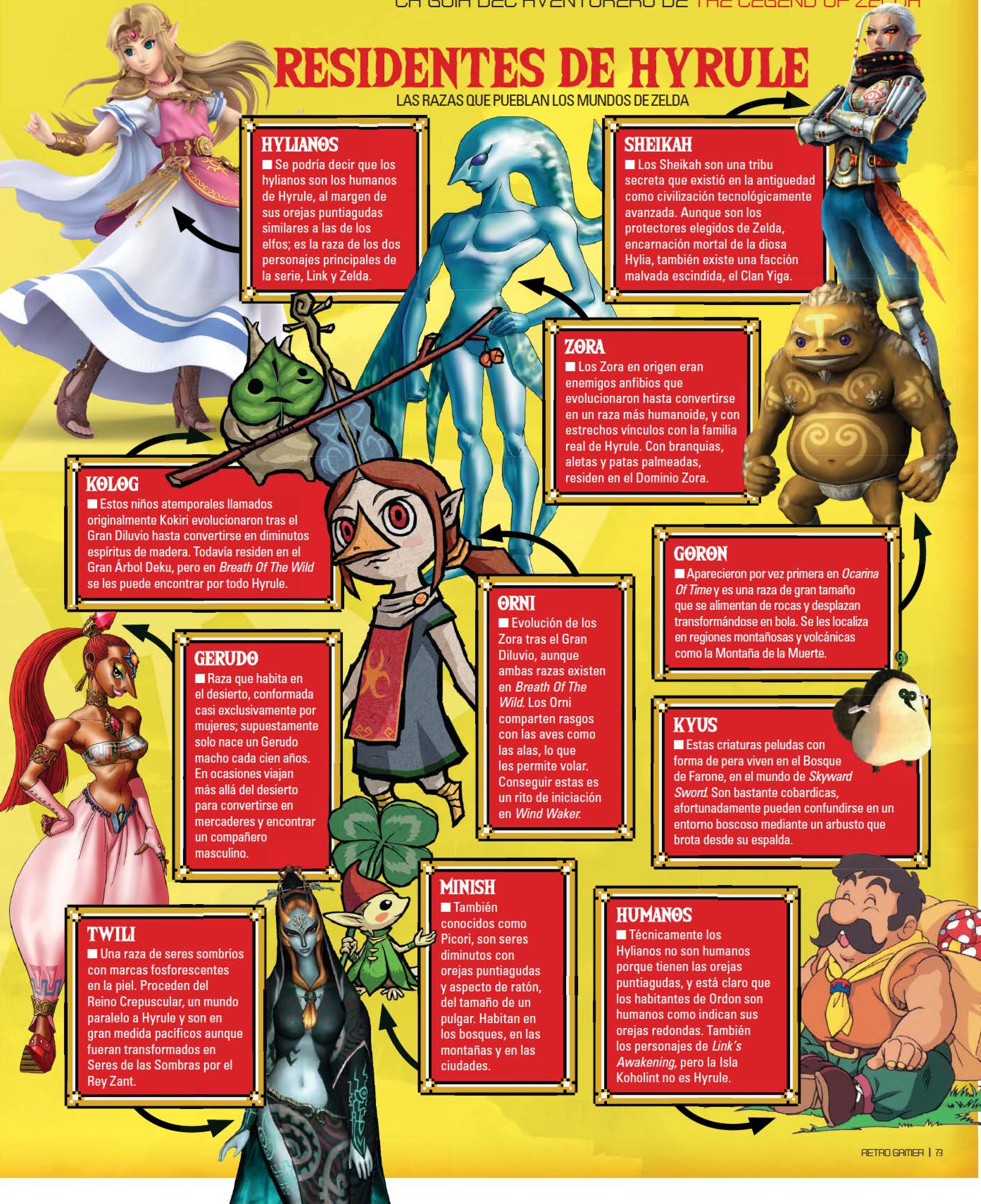
"Los personajes no importan tanto como la sensación de progresión", asegura Connor. "Si tienes una historia interesante que contar, quizá me pare a escucharla. Pero conseguir cosas motiva. Es una parte importante de cualquier videojuego".

Scott hace notar que existe un delicado equilibrio además de un conflicto entre diseñar personajes memorables que también cumplan una función, incluso cuantos estos personajes no sean más que meros proveedores de misiones. "Más diálogo no provoca necesariamente que un personaje sea más interesante. En ocasiones es monosilábico o solo tiene un chiste. Pero es cuanto necesitas", afirma. "[Para *Lil Gator Game*] nos aseguramos de que todos los personajes tuvieran algún chiste o mecánica que justifique les dediquemos nuestro tiempo".

"La gente no recuerda haber recogido semillas de kolog o Caracolas Misteriosas, pero sí se acuerda de la historia", dice Connor. "Lo que les enganchaba entre esos pequeños fragmentos de historia eran las pequeñas chucherías que coleccionaban. Si no tienes nada entremedias, no llegas hasta ahí y nadie experimenta esa historia". ▶

RESIDENTES DE HYRULE

LAS RAZAS QUE PUEBLAN LOS MUNDOS DE ZELDA



HYLIANOS

■ Se podría decir que los hylianos son los humanos de Hyrule, al margen de sus orejas puntiagudas similares a las de los elfos; es la raza de los dos personajes principales de la serie, Link y Zelda.

SHEIKAH

■ Los Sheikah son una tribu secreta que existió en la antiguedad como civilización tecnológicamente avanzada. Aunque son los protectores elegidos de Zelda, encarnación mortal de la diosa Hylia, también existe una facción malvada escindida, el Clan Yiga.

ZORA

■ Los Zora en origen eran enemigos anfibios que evolucionaron hasta convertirse en un raza más humanoide, y con estrechos vínculos con la familia real de Hyrule. Con branquias, aletas y patas palmeadas, residen en el Dominio Zora.

KOLOG

■ Estos niños atemporales llamados originalmente Kokiri evolucionaron tras el Gran Diluvio hasta convertirse en diminutos espíritus de madera. Todavía residen en el Gran Árbol Deku, pero en *Breath Of The Wild* se les puede encontrar por todo Hyrule.

GORON

■ Aparecieron por vez primera en *Ocarina Of Time* y es una raza de gran tamaño que se alimentan de rocas y desplazan transformándose en bola. Se les localiza en regiones montañosas y volcánicas como la Montaña de la Muerte.

ORNI

■ Evolución de los Zora tras el Gran Diluvio, aunque ambas razas existen en *Breath Of The Wild*. Los Orni comparten rasgos con las aves como las alas, lo que les permite volar. Conseguir estas es un rito de iniciación en *Wind Waker*.

GERUDO

■ Raza que habita en el desierto, conformada casi exclusivamente por mujeres; supuestamente solo nace un Gerudo macho cada cien años. En ocasiones viajan más allá del desierto para convertirse en mercaderes y encontrar un compañero masculino.

KYUS

■ Estas criaturas peludas con forma de pera viven en el Bosque de Farone, en el mundo de *Skyward Sword*. Son bastante cobardicas, afortunadamente pueden confundirse en un entorno boscoso mediante un arbusto que brota desde su espalda.

MINISH

■ También conocidos como Picori, son seres diminutos con orejas puntiagudas y aspecto de ratón, del tamaño de un pulgar. Habitan en los bosques, en las montañas y en las ciudades.

TWILI

■ Una raza de seres sombríos con marcas fosforescentes en la piel. Proceden del Reino Crepuscular, un mundo paralelo a Hyrule y son en gran medida pacíficos aunque fueran transformados en Seres de las Sombras por el Rey Zant.

HUMANOS

■ Técnicamente los Hylianos no son humanos porque tienen las orejas puntiagudas, y está claro que los habitantes de Ordon son humanos como indican sus orejas redondas. También los personajes de *Link's Awakening*, pero la Isla Koholint no es Hyrule.

MAZMORRAS MISTERIOSAS

LAS MEJORES MAZMORRAS SON LAS QUE PUEDES GOZAR EN LOS JUEGOS DE ZELDA, YA QUE TE DESAFÍAN CON UN PERFECTO EQUILIBRIO ENTRE COMBATES, PUZLES Y EXPLORACIÓN. ROB MAHER, DESARROLLADOR DE BLOSSOM TALES, INTENTA ENCONTRAR LOS INGREDIENTES QUE CONFORMAN TAN MÁGICA FÓRMULA.

Cuando pensamos en las mazmorras que aparecen en los videojuegos, solemos asociarlas a los RPG, donde luchas contra hordas de enemigos mientras buscas equipo y botín. Pero las mazmorras en el contexto de *The Legend Of Zelda* vienen constituidas mediante ingredientes de receta única. Son el evento principal, cristalizando todos los elementos del juego en estructuras laberínticas que te desafían con la exploración, los puzles y el combate.

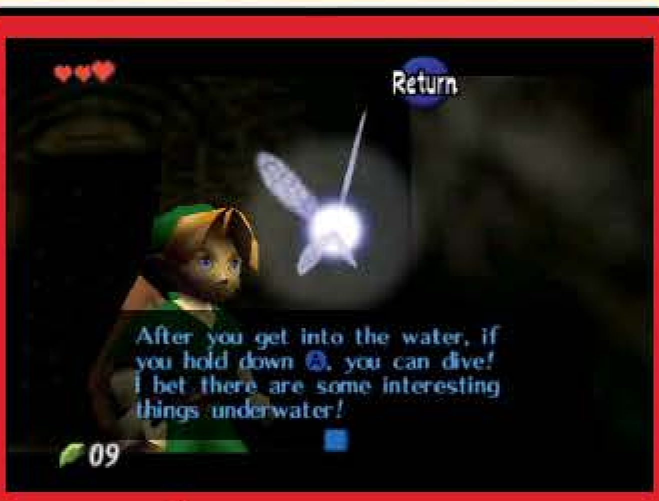
"Las mazmorras de un *Zelda* pueden ser lineales, mientras que otras permiten la exploración desplegando ante el jugador salas opcionales, caminos superpuestos, obstáculos que no puede atravesar y que ni idea de cómo podrá hacerlo, hasta que consigue un objeto según avanza... y entonces verá que puede volver a ese punto desde el que antes no podía continuar", explica Rob Maher, cocreador de la serie *Blossom Tales*. "Si tuviera que escoger un elemento definitorio para las mazmorras de los *Zelda*, sería que obtienes una habilidad y puedes utilizarla para eliminar barreras".

Aunque los juegos de *Blossom Tales* están muy inspirados en los *Zelda* 2D, Rob admite que su primer acercamiento a la saga fue con *Ocarina Of Time*. "No crecí con la SNES, así que cuando jugaba a *A Link To The Past* en las casas de mis amigos, no llegaba a profundizar en él", explica. "En la universidad, cuando empecé a meterme en el desarrollo de juegos y los entornos de programación, lo jugué hasta el final únicamente porque quería ver exactamente cómo era la fórmula de entonces, y comprobé que es realmente muy parecida a la de los *Zelda* modernos".

Y no es solo que encuentres objetos recurrentes en los juegos 2D y también en los 3D como el arco, las bombas o el gancho. Y que a menudo estos sean importantes para resolver puzles específicos además de resultar útiles contra los enemigos; también se ajustan a una perfeccionada plantilla que explica cómo se explora una mazmorra. Normalmente, en las primeras salas navegas por lo desconocido hasta que descubres el mapa del entorno, luego encuentras una brújula, algún nuevo objeto y sobre todo, la llave que da acceso al jefe. "Creo

UN NUEVO MUNDO

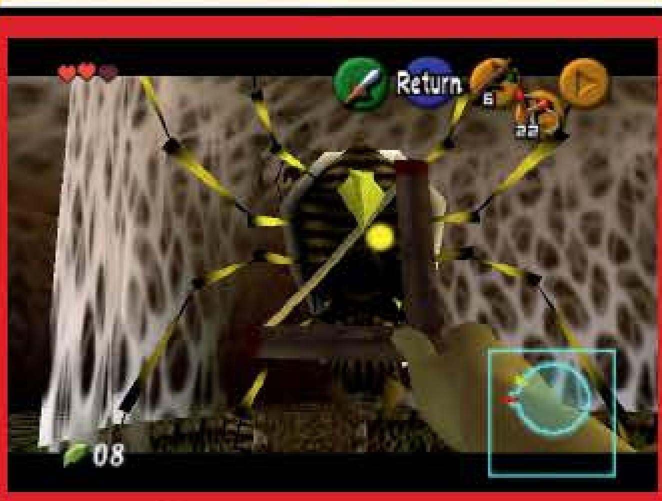
CÓMO NINTENDO ADAPTÓ LAS MAZMORRAS CLÁSICAS AL 3D



After you get into the water, if you hold down Ⓐ, you can dive! I bet there are some interesting things underwater!

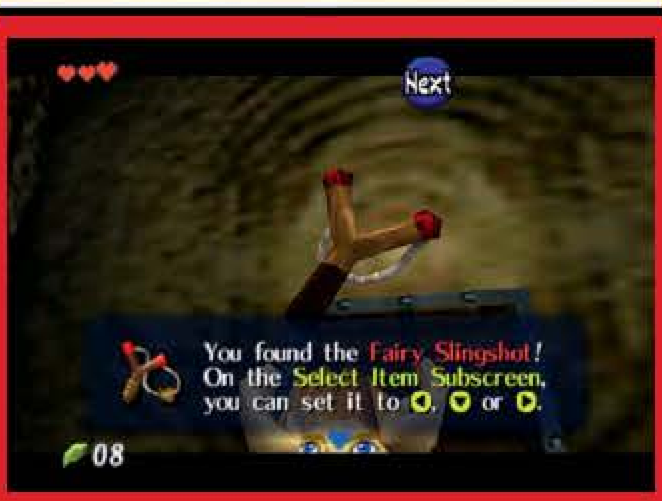
UNA GUÍA SOCORRIDA

■ El 3D puede resultar arisco para los jugadores noveles, pero Navi te guiará cuando te atasques y ayudará a ver los viejos puzles con la visión tridimensional correcta. Escúchala atentamente.



ESTO ME SUENA

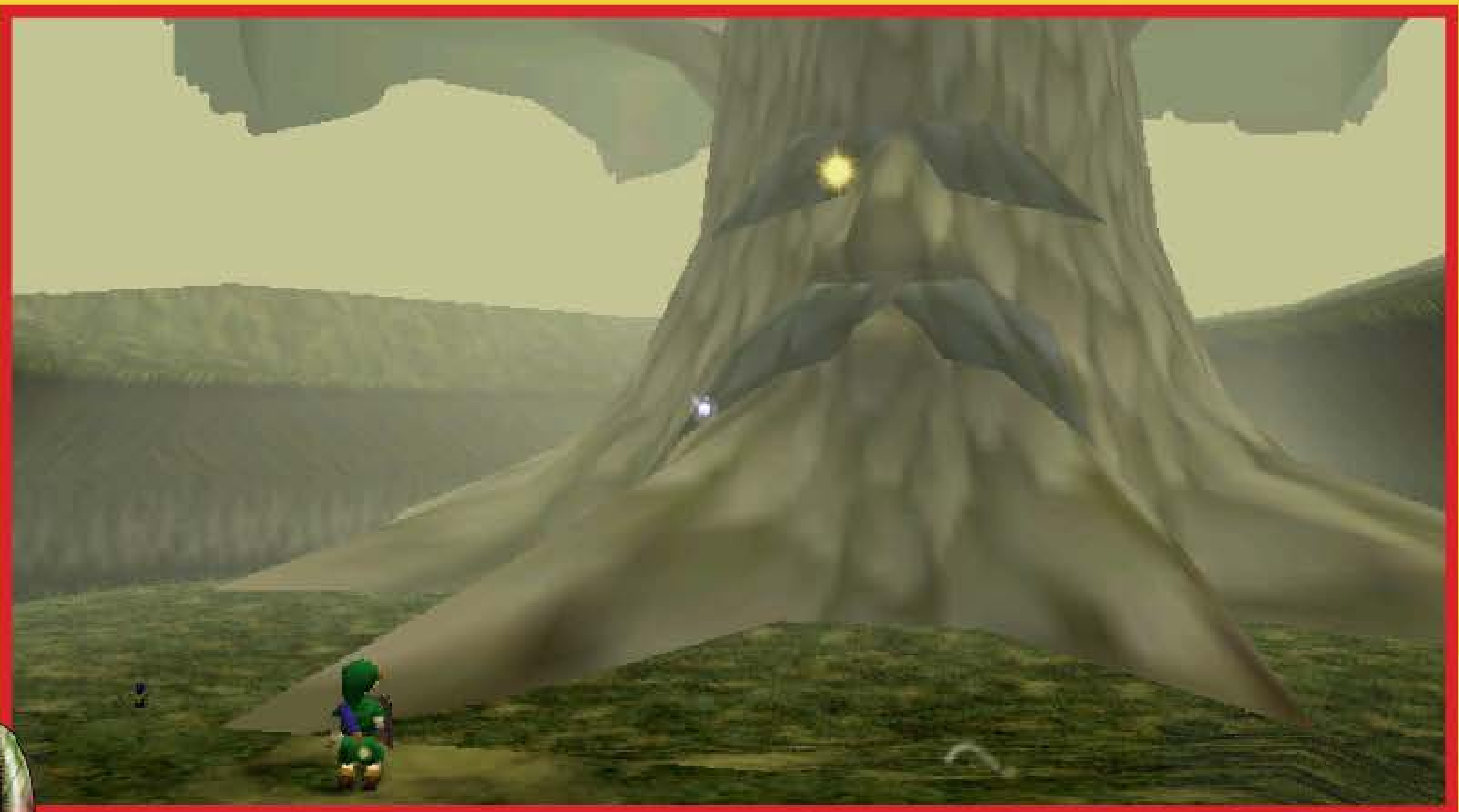
■ Dejar de lado los diseños de mundos en 2D implicaba abordar las mazmorras de maneras diferentes. Poder admirar en todas direcciones tu nuevo universo tridimensional fue una absoluta y útil bendición.



You found the Fairy Slingshot! On the Select Item Subscreen, you can set it to ◀, ▼ or ▶.

OBJETOS EXPANSIVOS

■ Objetos como el Tirachinas de las Hadas no solo eran necesarios para superar la mazmorra donde los encontrabas (igual que pasaba en anteriores juegos *Zelda*), también ayudaba a avanzar por el nuevo mundo 3D.



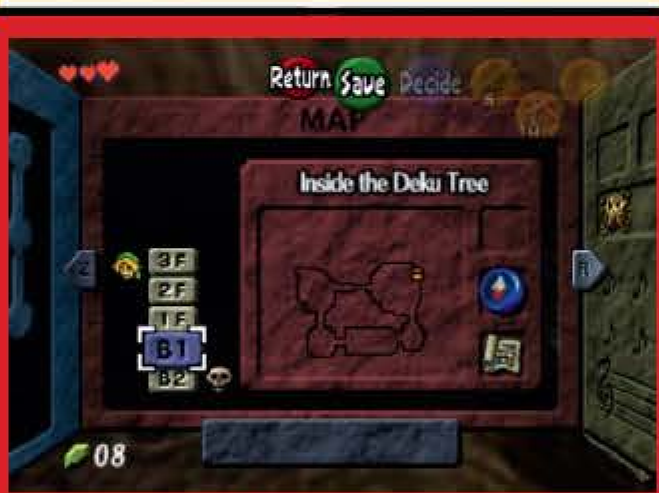
» [N64] El Gran Árbol Deku no es solo una mazmorra viviente, también un forma despampanante de entender el nuevo mundo 3D de *Zelda*.

que muchos juegos que te dan un minimapa te obligan a consultarlo mucho", dice Rob. "*Zelda* te obliga primero a explorar el mundo físico en el que te encuentras, para que construyas primero un modelo mental en tu cabeza".

Al igual que pasa en otros juegos con mazmorreo, las recompensas son importantes en los títulos de la serie *Zelda*. Pero aunque encuentres rupias o Piezas de Corazón, el hallazgo más valioso será un nuevo objeto que te permita avanzar en la mazmorra, aunque algún cínico podría calificarlo como 'tarjeta llave mitificada'. "Es una especie de tarjeta llave porque te permite atravesar una barrera", reconoce Rob. "Pero ocultárselo al jugador tras un montón de cosas forma parte del auténtico reto de una mazmorra *Zelda*. Es la mano invisible del desarrollador la que te guía a medida que consigues una llave que no parece una llave, mientras vas explorando y poniendo cosas juntas".

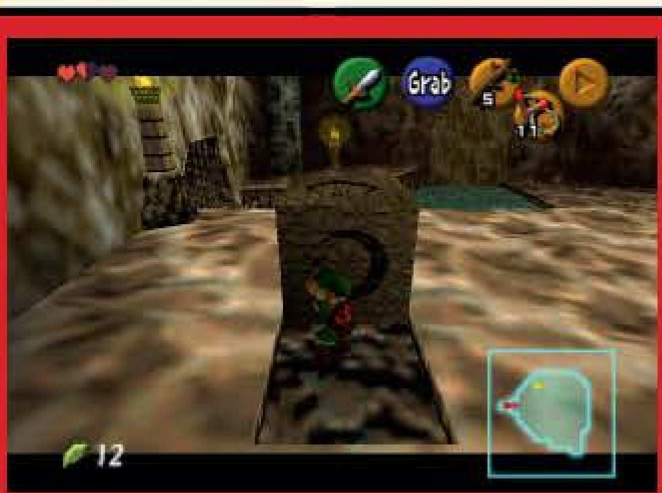
Otro elemento común es la tematización estética. Rob afirma que el Templo del Bosque de *Ocarina* es su favorito. Quizá por eso las Bestias Divinas de *Breath Of The Wild* decepcionaron a los enamorados de las mazmorras tradicionales. "Cuando pienso en una mazmorra, visualizo algo más abstracto, como un gran puzle", explica Rob. "Creo que la gente no conectó con los diseños de las Bestias Divinas porque compartían una estética en exceso parecida, sin ambientación temática robusta".

Y podríamos argumentar que el mundo en sí es como una mazmorra, igual que ocurría con las zonas bajo las nubes en *Skyward Sword* antes de convertirse en el mundo abierto de *Breath Of The Wild*. "Una parte importante de cualquier mazmorra en un *Zelda* es dar al jugador algo nuevo para avanzar", coincide Rob. "Aunque no sea en la propia mazmorra, hay objetos y mecánicas que permiten al jugador desbloquear el mundo del juego. Puedes estar en mitad de una mazmorra y conseguir un objeto que en otro momento te haga avanzar por una parte de la ciudad. Expande el modelo mental del jugador, sobre el mundo del juego". ▶



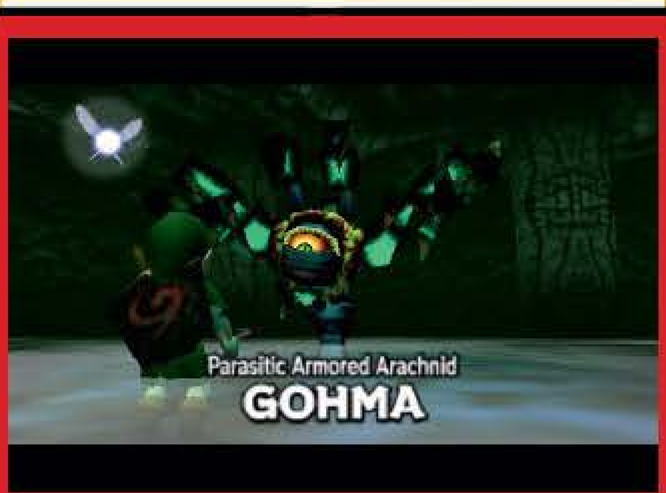
ORIENTACIÓN SENCILLA

■ A pesar de su nuevo y elegante aspecto tridimensional, navegar por las mazmorras de *Zelda* siempre fue sencillo gracias a la insistencia de Nintendo en hacer mapas en los que no te perdieras, tanto en 2D, como en 3D.



PERSPECTIVA AÑADIDA

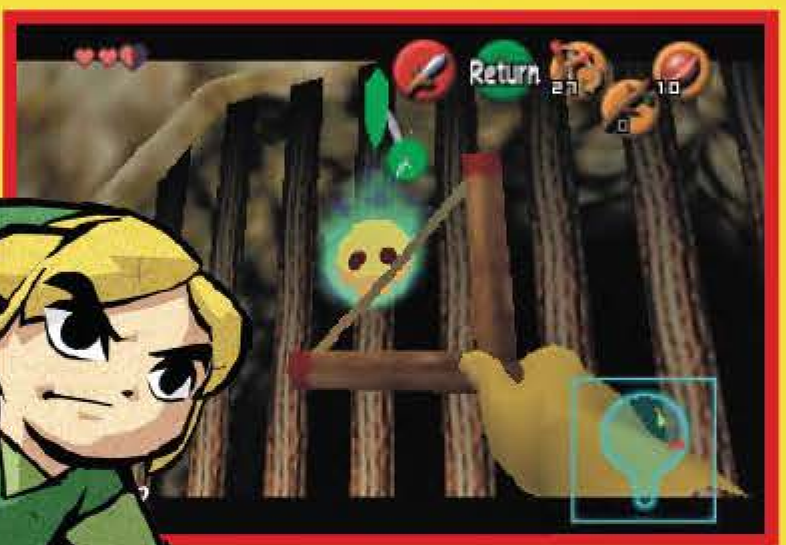
■ La llegada de otra dimensión no solo trajo nuevas mecánicas para los puzles, también facilitó la resolución de los mismos por la sencilla y lógica razón de poder contemplarlos desde una perspectiva diferente.



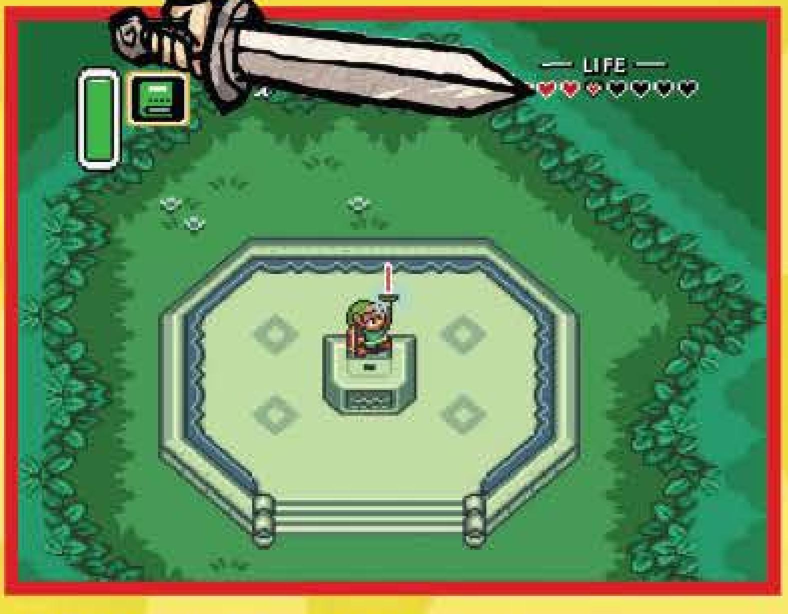
JEFES HIPERDIMENSIONADOS

■ Los combates contra jefes en *Zelda* siempre han sido una delicia, pero el paso a las 3D hizo que esos encuentros fueran aún mejores. Gohma es un gran ejemplo, con un excelente uso de la cámara en un espacio tridimensional.

ARSENAL ICÓNICO



» [N64] El arco es el arma a distancia habitual de Link, pero a veces es suficiente con un tirachinas.



» [SNES] Conseguir la Espada Maestra siempre es un momentazo clave en la serie *Zelda*.

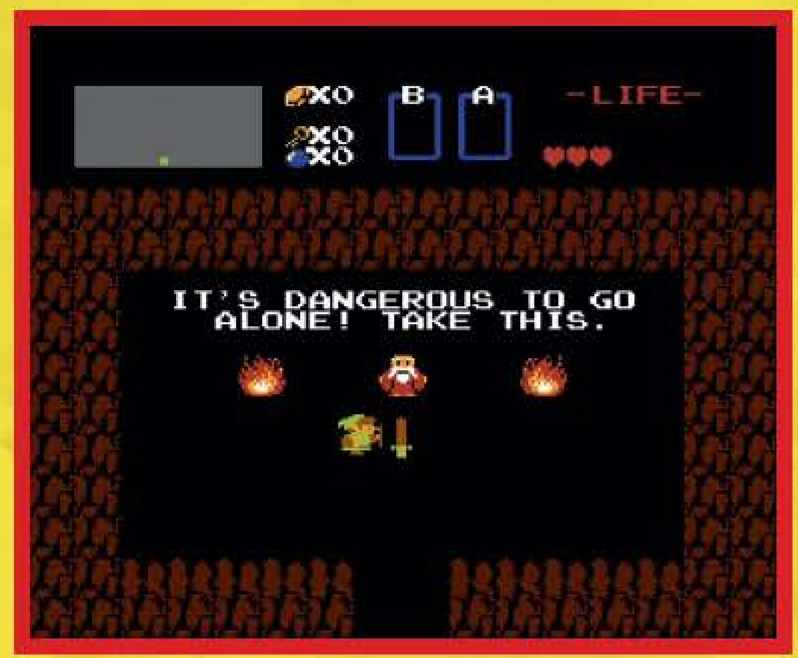
BOMBAS Y ARCOS, BUMERANES Y ESPADONES: EL ARMAMENTO DE LINK LE PERMITE ENFRENTARSE CON ÉXITO A SUS NUMEROSOS ENEMIGOS, AUNQUE NINTENDO SIEMPRE SE HA ASEGURADO DE QUE ESTA EQUIPACIÓN TENGA UN SENTIDO IMPLÍCITO MÁS ALLÁ DE SU SIGNIFICACIÓN EN COMBATE.

Donde quiera que Link vaya, es atacado por todo tipo de monstruos. Las herramientas de trabajo de un héroe son sus armas, y en cualquier juego de la serie *Zelda* tendrás que aprender a equiparte con ellas y usarlas correctamente antes de pensar siquiera en derrotar a Ganon o rescatar a Zelda. Afortunadamente, Nintendo ha diseñado cuidadosamente armas cuya utilización garantiza un combate satisfactorio en cualquier título de la saga.

The Legend Of Zelda es en cierto modo una rareza entre los juegos de aquella época, ya que Link comienza su aventura completamente desarmado. Podría parecer una apuesta de diseño extraña, ya que lo primero que se hace en el título es precisamente encontrar una espada; pero eso no quita valor al componente simbólico de tal acción. Link es un muchacho corriente que se convierte en héroe, y hacerse con la espada es precisamente la acción con la que da comienzo a su viaje. Es este un tema que se repite a lo largo de toda la serie, y cada encarnación más o menos madura o crecida de Link como héroe viene representada por la obtención de la emblemática España Maestra. Como epicentro de la capacidad combativa del protagonista, se presta bastante atención al manejo de la espada y al conjunto de movimientos y acciones que pone a disposición de Link.

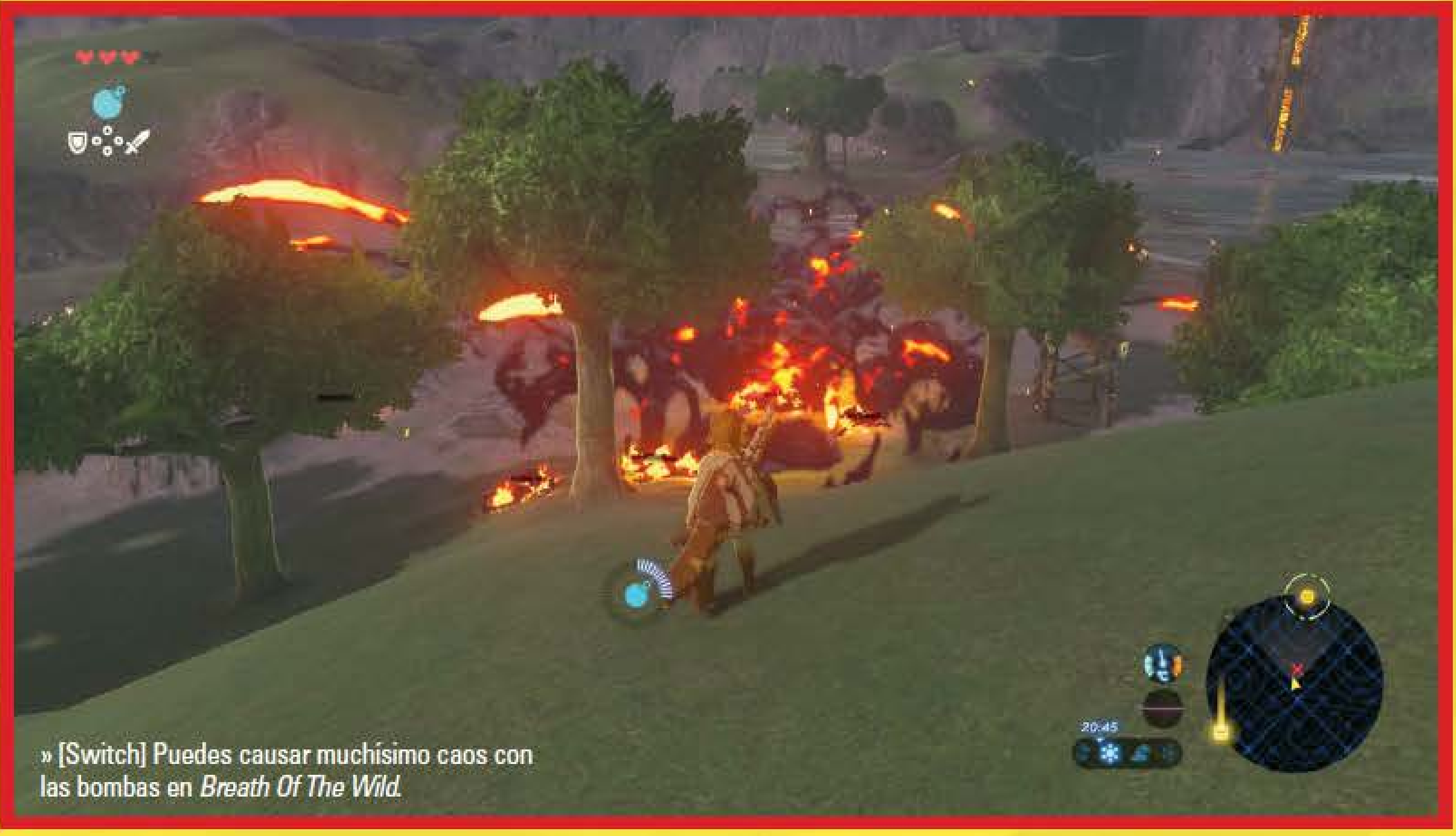
Sin embargo, su arsenal va mucho más allá de una simple espada. Desde el principio de la saga los jugadores han conseguido bombas, arco y flechas, bumeranes y mucho más, todo lo cual aporta añadidos de combate adicionales como daño explosivo y ataques a distancia. Los escudos son menos versátiles pero tienen su importancia ya que enriquecen la batalla y además dan forma a nuestra imagen de Link; si este no tuviera que cubrirse, percibiríamos nuestro avatar en el juego como una poderosa fuerza de la naturaleza que todo lo puede, en lugar del héroe resiliente e ingenioso que lucha contra viento y marea. De hecho, Link se define precisamente por su equipo; como protagonista silencioso, transmite pocos rasgos personales en cada título o de un juego a otro, con lo que tener un aspecto, habilidades y equipación coherente es crucial para establecer una continuidad. Esto funciona bien incluso externamente a la serie *Zelda*: fijémonos por ejemplo en la aparición de Link en *Soulcalibur II*, donde se diferencia de un grupo abarrotado de luchadores con espada precisamente por sus armas alternativas más icónicas.

Lo más interesante son los diferentes usos del equipamiento de Link. El gancho sin ir más lejos parece poco más que un utensilio práctico para atravesar terreno difícil, pero también sirve como herramienta de batalla gracias a su capacidad para aturdir enemigos. En *The Wind Waker* desempeña un papel fundamental en el primer combate contra Gohma, ya que primero se utiliza para tirar de las rocas y después para arrastrar a nuestro enemigo hasta la zona de ataque. En definitiva, los objetos multipropósito son uno de los puntos fuertes de la saga *Zelda*, ya que mantienen el inventario contenido y animan al jugador a probar cosas nuevas. Que siga siendo así. ▶

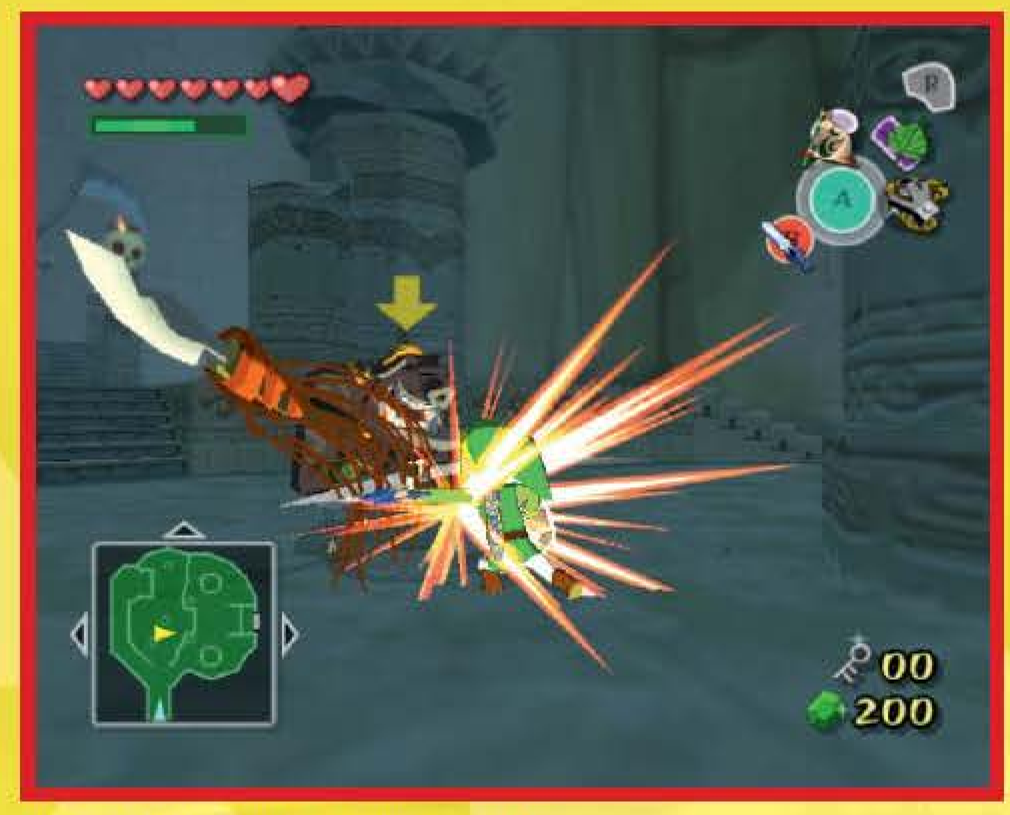


IT'S DANGEROUS TO GO
ALONE! TAKE THIS.

» [NES] Una escena icónica: la primera vez que Link empuña su espada.



» [Switch] Puedes causar muchísimo caos con las bombas en *Breath Of The Wild*.



» [GameCube] Link puede coger las armas de los enemigos abatidos en *The Wind Waker*.

TOMA ESTO

CINCO OBJETOS CLAVE PARA LOGRAR EL ÉXITO DE LINK

ESPADA MAESTRA

■ Una espada legendaria que debe encontrarse como parte del viaje de Link. Solo ella tiene el poder de derrotar al mal y a Ganon. Suele tener una empuñadura azul y se encuentra en un pedestal especial.

BUMERÁN

■ Suelen utilizarse para aturdir a los enemigos antes de finiquitarlos con la espada. Son muy útiles en las mazmorras, ya que pueden usarse para hacernos con objetos lejanos y activar interruptores de otro modo inaccesibles.

BOMBAS

■ Como era de esperar, las bombas pueden lanzarse o colocarse y detonarán al cabo de un corto período de tiempo. También suelen utilizarse para romper rocas y otros obstáculos con los que se encuentra Link.

ARCO

■ Para abatir enemigos a distancia, el arco es la forma perfecta de hacerlo. Encontrarás flechas en cantidades limitadas, pero pueden imbuirse en distintas propiedades mágicas, útiles contra adversarios específicos.

GANCHO

■ El gancho puede aturdir a nuestros enemigos y, en ocasiones, acercarlos a Link, lo que permite asestarles un golpe con mucha más rapidez que si nos acercamos a ellos a la usanza tradicional.

AL HABLA CON
MELOS HAN-TANI

EL CREADOR DE ANODYNE REFLEXIONA SOBRE EL ARMAMENTO DE LINK

¿Por qué crees que la espada es una buena arma de base para la serie *Zelda*?

Al haberse creado en los ochenta, la espada era una elección típica entre muchos RPG de acción de corte fantástico, como *The Tower Of Druaga* y *Hydlide*, los predecesores de *Zelda*. Yo quizá habría elegido una escoba, pero una espada es un símbolo clásico de 'Humano vs. Entorno' y resulta obvio e intuitivo para qué sirve.

La mayoría de armas en los juegos de la saga *Zelda* tienen una doble función ya que también sirven para resolver puzles. ¿Cuál es la importancia de esto?

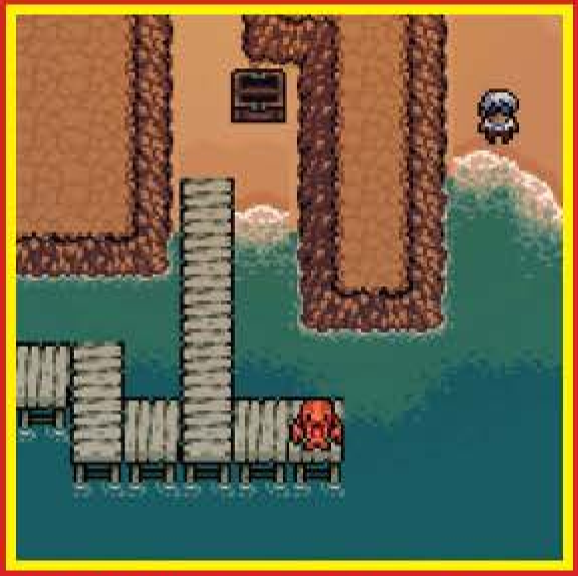
Igual que en la ficción interactiva y en las aventuras de texto creadas en los años setenta y ochenta, hay objetos, esencialmente cerraduras y llaves, que sirven para transmitir distintas formas de interactuar con un mundo lúdico. En el *Hydlide* de 1984 hay una Olla Mágica que revela la entrada a una cueva. Mi teoría es que *Zelda* (y otros RPG de acción de la época) intentaban trasladar esa 'lógica de puzle' de los juegos de ficción interactiva y texto hacia un direccionamiento más orientado a la acción. La doble función de añadir combate sirve como entretenimiento añadido, y para mitigar la sensación de que un objeto es solo una 'llave' para una 'cerradura'.

Los escudos también son parte fundamental del equipo para combatir de Link. ¿Por qué crees se les da tanta importancia?

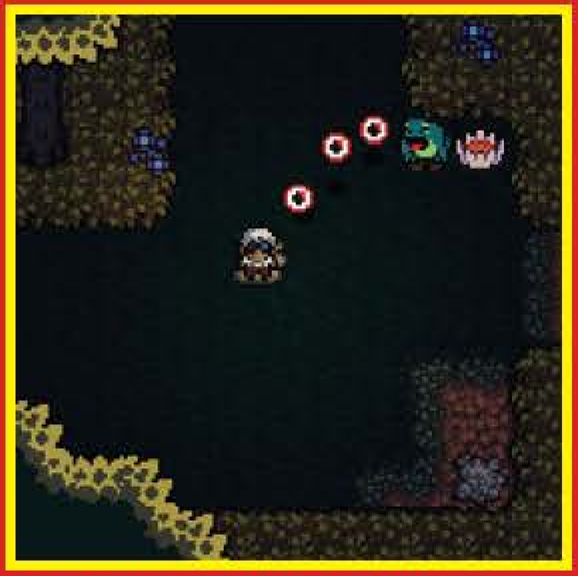
Probablemente por las raíces fantásticas de los RPG de acción japoneses. La mayoría de ellos incluían un escudo, como en *Hydlide*, que es mayormente inútil y solo aumenta tu DEF en unos pocos puntos. Al tomar prestado ese lugar común 'Link de pie parapetado tras un escudo' se transmite la sensación de que es un aventurero salido de aquellas historias. Desde el punto de vista del diseño de juego, los escudos me resultan algo aburridos, ya que utilizarlos implica pararse y esperar, una forma fácil de jugar sobre seguro. Creo que el combate en los juegos tridimensionales de *Zelda* sería más interesante si el escudo no formara parte de la ecuación.

¿Tu favorita entre las armas de Link?

Por alguna razón, siempre pensé que el bumerán en el segundo nivel de *Oracle Of Seasons* era realmente genial. O los Guantes Magnéticos. ¿El Lanzagranadas Direccional? En *Oracle* hubo un montón de armas raras.



» [PC] *Anodyne* se inspira claramente en *Link's Awakening*, la primera aventura portátil de la saga *Zelda*.



» [PC] El armamento marca la diferencia entre *Anodyne* y *Zelda*.

JEFAZOS BESTIALES

SALVAR EL MUNDO NO ES TAREA FÁCIL, SOBRE TODO CUANDO LUCHAS CONTRA UN ENEMIGO VEINTE VECES MÁS GRANDE QUE TÚ. LAS BATALLAS CONTRA JEFES PONEN A PRUEBA TU HABILIDAD Y ERIGEN MOMENTOS DRAMÁTICOS QUE HACEN AVANZAR LA TRAMA EN LOS JUEGOS DE ZELDA.

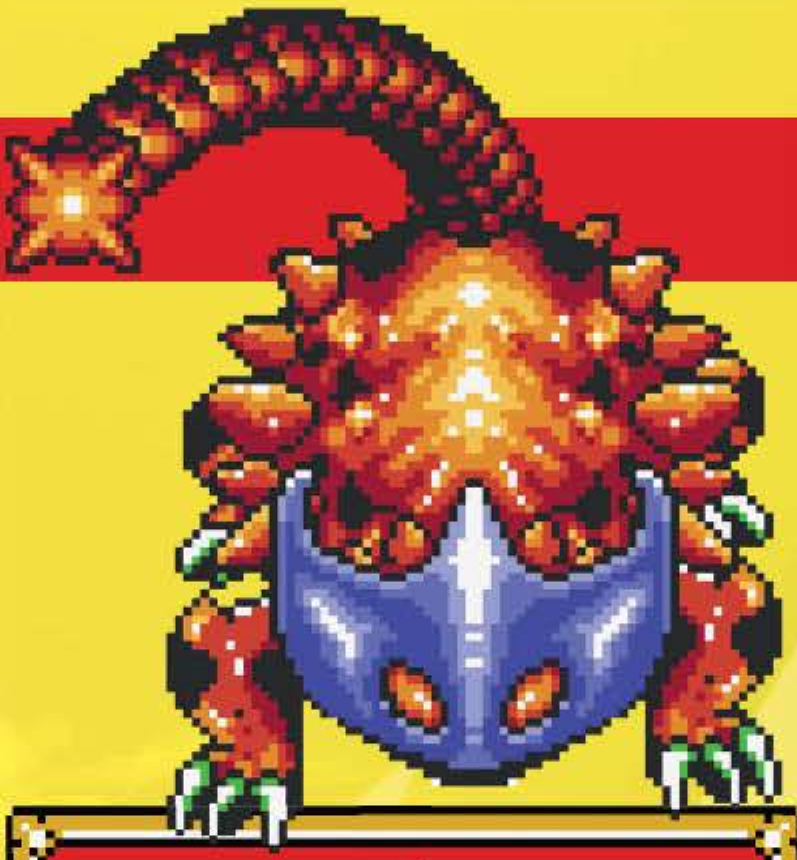
Link es un héroe: ese es su destino. Y todo héroe necesita villanos a quienes vencer. A lo largo de sus aventuras se topa con muchos adversarios, pero apalizar pequeños puñados de carne de cañón malvada como Bokoblins o ChuChus no parece especialmente heroico. Para probar que es el héroe legendario se supone es, Link debe enfrentarse a enemigos bastante más peligrosos: modestos magos de tamaño normal y poderío destructivo respetable, dragones gigantes u horribles amenazas esqueléticas.

Como habrás intuido a tenor de las descripciones anteriores, uno de los principales objetivos de los jefes de *Zelda* es ofrecer espectáculo. Desde el primer juego de la serie, dichos jefes han sido más grandes que Link, superándole en altura en muchos casos. Es más, los enfrentamientos con ellos suelen sucederse en parajes espectaculares, estancias adecuadamente atmosféricas que muestran las vistas más asombrosas que el título pueda ofrecer. De hecho las batallas contra los jefes tienden a ser oportunidades a aprovechar por los artistas del juego para exprimir las capacidades gráficas del hardware mediante diseños para enemigos que arrojen la sensación de que Link se ve superado por una situación complicada. Contemplar cómo este derriba a un jefe terriblemente enorme pone de manifiesto sus habilidades e ingenio y, por extensión, tu propia habilidad e ingenio.

Estos enormes enemigos que tienden a marcar la transición entre una y otra 'fase', nivel o entorno también sirven para obligarte a cambiar de táctica y probar nuevas argucias de combate. Incluso si un jefe se pone a tu alcance, es poco probable que consigas infligirle daño con los ataques 'normales'. Seguramente debas usar la espada, pero es posible que antes debas hacer algo con otras armas o habilidades que expongan algún punto débil. Así, estos enormes enemigos añaden un componente de puzle, ya que la ruta hacia la victoria no está clara a primera vista.

Estos épicos enfrentamientos sirven además como desafío final de la mazmorra mediante un diseño que combina elementos de rompecabezas y combativos, destinado a probar tu dominio de cuanto has aprendido a lo largo de esa mazmorra y probablemente anteriores. En muchos casos tendrás que usar la nueva equipación o armamento encontrados explorando la mazmorra en curso, lo cual será imprescindible para lograr éxito en el enfrentamiento y enseñará a Link un modo de afrontar desafíos aún más complicados.

Los encuentros con jefes suelen coincidir con momentos determinantes de la trama, culminando algún período de intensos combates y dándose paso a una exploración ligera que precederá a la siguiente mazmorra. En definitiva, los jefes pueden ser un escollo difícil de superar pero son clave en el diseño de todo *Zelda* que se precie. ▶



REY YELMOSAURIO

The Legend Of Zelda: A Link To The Past

■ De primeras, este enorme jefe es inmune a los ataques efectuados con nuestra espada gracias a su armadura facial, lo que le permite moverse por la estancia y atacarnos con la cola. Tendrás que usar bombas o arriesgarte con el Martillo Mágico para destruir la máscara y exponer su punto débil.

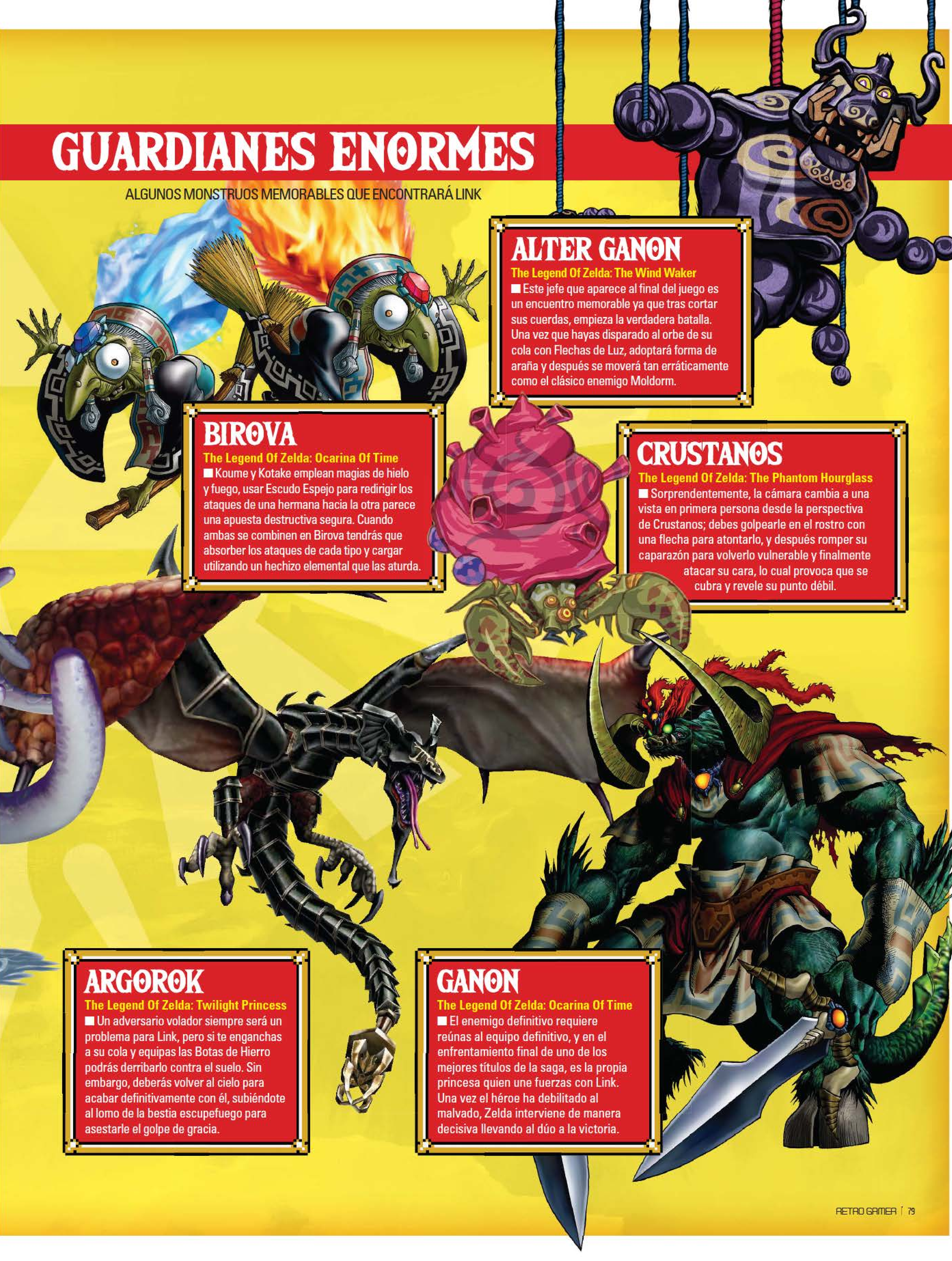
DAIDAGOS

The Legend Of Zelda: Skyward Sword

■ Esta cruenta batalla es tanto una arriesgada huida como una lucha a muerte. Daidagos clava sus tentáculos en el Galeón de las Arenas, destruyendo sus cubiertas y obligando a que Link avance hacia terreno más elevado. Su punto débil es ese gran ojo, al que tendrás que disparar de forma incesante.

GUARDIANES ENORMES

ALGUNOS MONSTRUOS MEMORABLES QUE ENCONTRARÁ LINK



ALTER GANON

The Legend Of Zelda: The Wind Waker

■ Este jefe que aparece al final del juego es un encuentro memorable ya que tras cortar sus cuerdas, empieza la verdadera batalla. Una vez que hayas disparado al orbe de su cola con Flechas de Luz, adoptará forma de araña y después se moverá tan erráticamente como el clásico enemigo Moldorm.

BIROVA

The Legend Of Zelda: Ocarina Of Time

■ Koume y Kotake emplean magias de hielo y fuego, usar Escudo Espejo para redirigir los ataques de una hermana hacia la otra parece una apuesta destructiva segura. Cuando ambas se combinen en Birova tendrás que absorber los ataques de cada tipo y cargar utilizando un hechizo elemental que las aturda.

CRUSTANOS

The Legend Of Zelda: The Phantom Hourglass

■ Sorprendentemente, la cámara cambia a una vista en primera persona desde la perspectiva de Crustanos; debes golpearle en el rostro con una flecha para atontarlo, y después romper su caparazón para volverlo vulnerable y finalmente atacar su cara, lo cual provoca que se cubra y revele su punto débil.

ARGOROK

The Legend Of Zelda: Twilight Princess

■ Un adversario volador siempre será un problema para Link, pero si te enganchas a su cola y equipas las Botas de Hierro podrás derribarlo contra el suelo. Sin embargo, deberás volver al cielo para acabar definitivamente con él, subiéndote al lomo de la bestia escupefuego para asestarle el golpe de gracia.

GANON

The Legend Of Zelda: Ocarina Of Time

■ El enemigo definitivo requiere reúnas al equipo definitivo, y en el enfrentamiento final de uno de los mejores títulos de la saga, es la propia princesa quien une fuerzas con Link. Una vez el héroe ha debilitado al malvado, Zelda interviene de manera decisiva llevando al dúo a la victoria.

MELODÍAS MÁGICAS

THE LEGEND OF ZELDA HA HECHO NACER MELODÍAS AUTÉNTICAMENTE MEMORABLES. EL DESARROLLADOR DE WANDERONG Y CHICORY, GREG LOBANOV, EXPLICA CÓMO LA MÚSICA DE LA SAGA HA DESEMPEÑADO UN PAPEL FUNDAMENTAL EN SUS MECÁNICAS Y SU NARRATIVA.

Posiblemente no hay música de videojuegos más icónica que ciertos temas de *Super Mario Bros* o *The Legend Of Zelda*, escritos por Koji Kondo para la NES. Aunque podría decirse que la saga *Zelda* atesora una grandeza arrolladora que hace aún más especiales a sus cortes musicales.

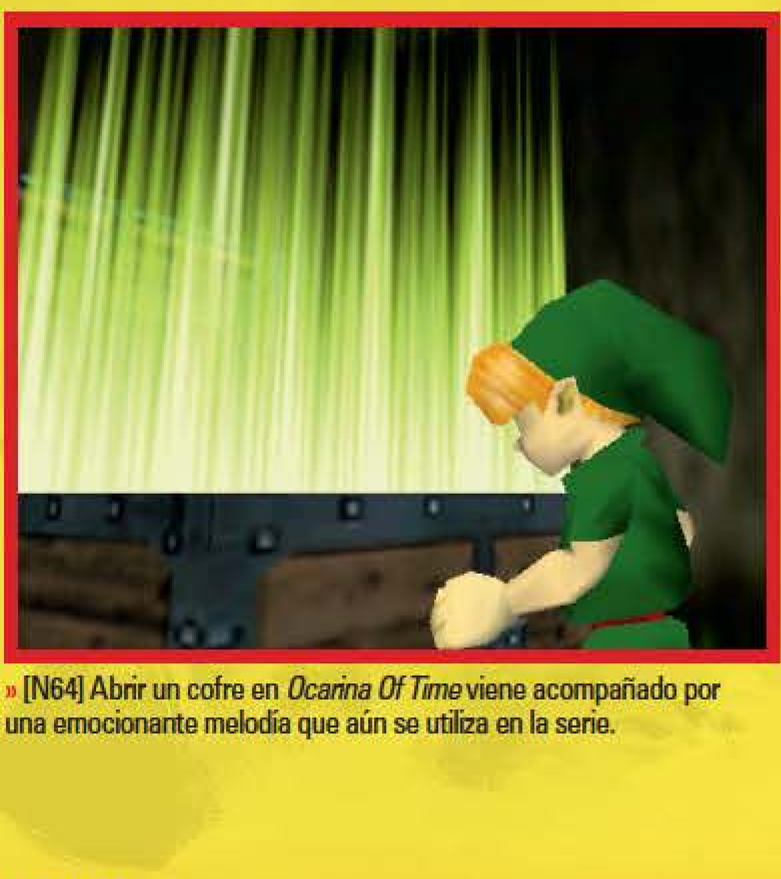
"*Zelda* se parece mucho a una historia mitológica. Todo en la saga aporta la sensación de ser superantiguo. Es asombroso lo bien que encaja esto en el todo", recalca el desarrollador de *Wandersong* y *Chicory*, Greg Lobanov. Esa historia única, con juegos que abarcan más de tres décadas con tantos temas icónicos que se repiten o reinventan, es también la razón por la que cree que su música brilla sobre la que suena en otros títulos. "Aunque otro juego tenga una banda sonora igualmente pegadiza o bien orquestada, *Zelda* parte con la ventaja que implica contar con su historia, y del modo en como mucha gente la disfrutó en su infancia". La primera experiencia de Greg con la saga llegó con *Ocarina Of Time*, que incluso le motivó a empezar a tocar la ocarina.

La música también ha generado momentos especiales en la serie: la flauta como herramienta de teletransporte en el primer juego, o la búsqueda de instrumentos para tocar la Canción del Pez del Viento en *Link's Awakening*. Sin embargo, fue *Ocarina* el título que combinó a la perfección música con historia y mecánicas, ya que al tocar determinadas canciones con la ocarina desbloqueas mazmorras, cambias el tiempo atmosférico, la hora del día o incluso el estado de ánimo de alguien. También es una dinámica que se repitió en títulos posteriores, aunque Lovanov indica que de una forma no tan exitosa.

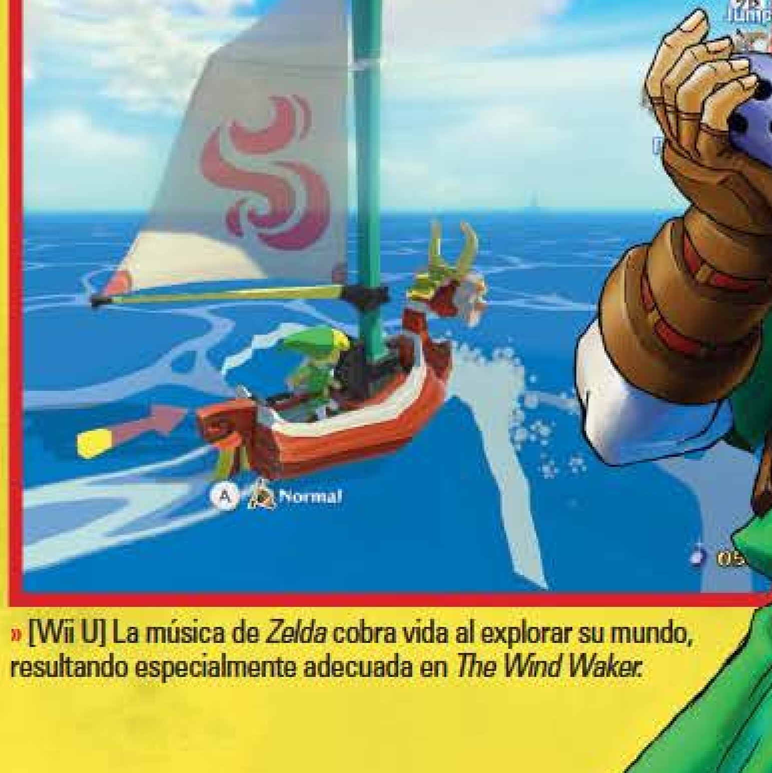
"La ocarina te hacía jugar simplemente por diversión", añade Greg. "Otras mecánicas musicales se percibían más como extraños minijuegos rítmicos que ejecutas en ciertos momentos. No son divertidos de jugar por sí mismos, y su control es más cutre y menos expresivo".

Expresar creativamente tiene sus problemas cuando se trata de mecánicas con puzles, como hace notar Greg hablando sobre poder crear tu propia 'canción de espantapájaros' en *Ocarina*: "era una idea divertida que no terminó de funcionar, personalmente creo que porque tenías que memorizarla", opina. "Hice una canción chula, pero la olvidé y luego no conseguí que apareciera el espantapájaros. Cómo divertirse con eso. Debes hacer algo que tenga un uso práctico".

Si dejamos de lado las cuestiones referentes a las mecánicas, la música en *Zelda* centra al aficionado, ubicándole en un tiempo y lugar concretos, gracias al contexto acústico recurrente. "La música siempre tiene un sentido muy claro del ambiente y el espacio", afirma Greg. "La manera en que las canciones y los temas aparecen en distintos lugares, tiene su propia manera de contarte una historia. Funciona porque las melodías, incluso en la primera partida, son auténticamente memorables". *



» [N64] Abrir un cofre en *Ocarina Of Time* viene acompañado por una emocionante melodía que aún se utiliza en la serie.



» [Wii U] La música de *Zelda* cobra vida al explorar su mundo, resultando especialmente adecuada en *The Wind Waker*.

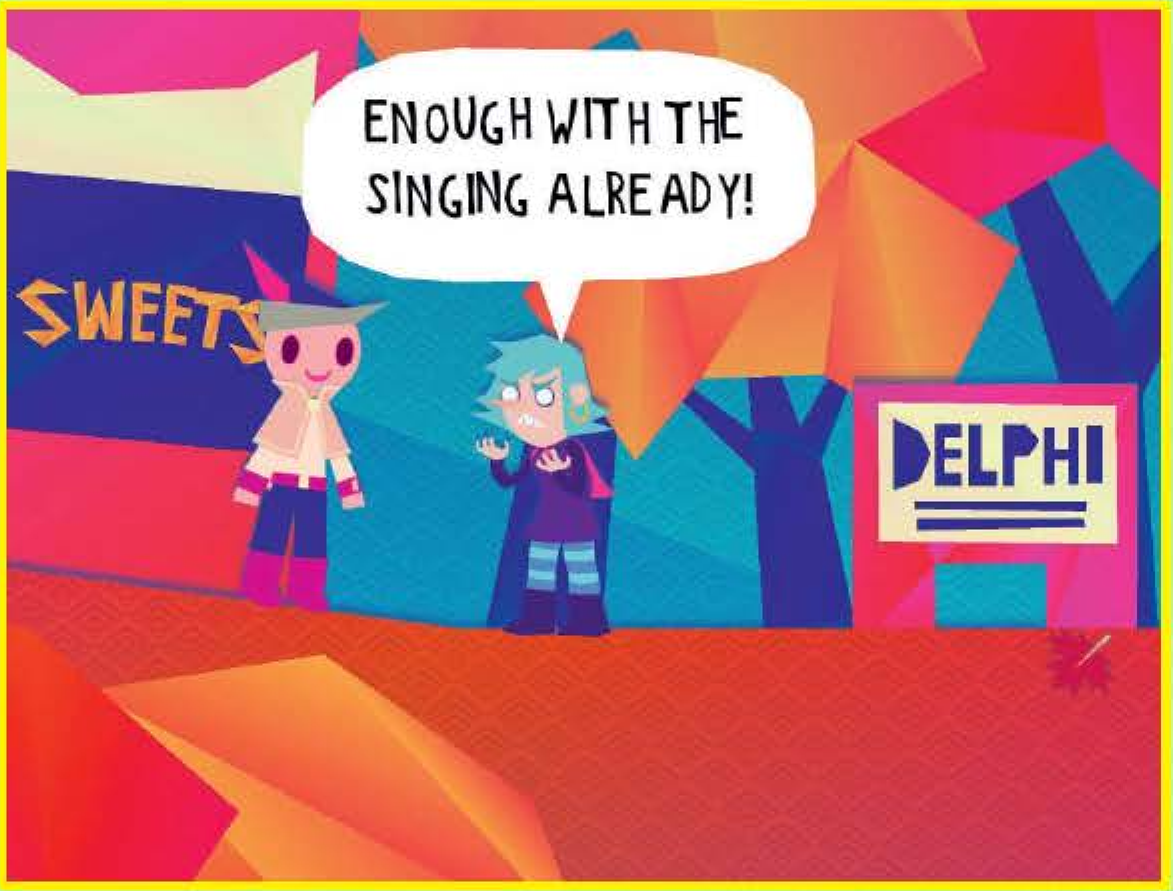
AL HABLA CON
GREG LOBANOV

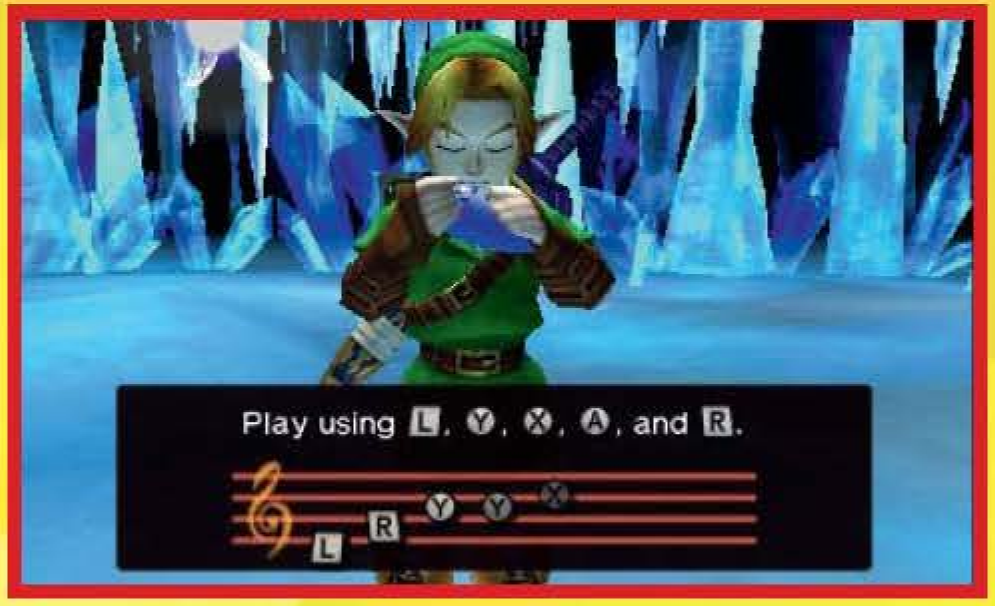
DE QUÉ MODO ZELDA INSPIRÓ LOS JUEGOS DE GREG

¿En qué se inspiró tu juego de temática musical *Wandersong*?
La premisa era básicamente que *Ocarina Of Time* es realmente genial, pero tienes que jugar al juego para poder tocar la Ocarina. Así, ¿qué tal un juego dedicado a eso? Ese fue el punto de partida [risas]. Utilizas el stick derecho para que aparezca una rueda musical y después apuntas hacia diferentes direcciones para cantar notas, o la deslizas para tocar un montón de notas. Pero también tienes un personaje con desplazamiento lateral, así que puedes correr, saltar y cantar al mismo tiempo. La idea de tocar canciones mágicas es realmente fabulosa, así que durante mucho tiempo pensé que sería estupendo verlo en más juegos, lo cual he visto recientemente en *Tchia*.

***Chicory* presenta una estructura como de *Zelda* con perspectiva cenital, ¿tiene la partitura de Lena Raine alguna inspiración similar?**
Creo que hubo cierta inspiración, pero no fue ese nuestro principal objetivo, tomamos las decisiones que nos parecieron eran las indicadas para el juego. En algunos casos intentamos que no pareciera copiábamos a *Zelda*. Hay mucho solapamiento natural en ambos títulos, porque en *Chicory* también importa mucho la historia, y a Lena le interesaba mucho trabajar con instrumentos y con una escritura instrumental que recordara a cosas históricas o llevar implícita cierta mitología en un pedestal. También hay un templo clásico con mensajes secretos, así que pensamos en ello... pero también le dimos nuestro propio toque, así que no diría que es una banda sonora de *Zelda*; tiene carácter propio en muchos aspectos.

¿Qué juego de *Zelda* te ha impactado más?
The Wind Waker me impactó mucho porque yo tenía casi la misma edad que Link, además de una hermana pequeña que acababa de nacer por aquel entonces. ¡Parecía hecho para mí! Los temas de Outset Island y Dragon Roost Island también me parecen icónicos, evocan un lugar y ambientación específica que me parece real. Creo que eso es lo que *Zelda* consigue con tanta fuerza: con solo oír esas melodías en cualquier contexto, automáticamente pienso en esos lugares.




Play using L, Y, X, A, and R.
L R Y Y X

LAS MEJORES BANDAS SONORAS DE ZELDA

MÚSICA QUE TE LLEVARÁ DE VUELTA A HYRULE

A LINK TO THE PAST

■ Gracias a las capacidades sonoras de SNES, Hyrule cobró vida con nueva grandeza, lo cual se percibió desde la fanfarria de la pantalla de título, hasta el icónico tema que se escucha al explorar el mundo. También presentó temas recurrentes como *Zelda's Lullaby*, *Fairy Fountain* y *Kakariko Village*.

OCARINA OF TIME

Play using A and C.

■ Desde el ensoñador tema del título hasta el arrollador *Hyrule Field*, La banda sonora de *Ocarina Of Time* es atemporal, con algunas de las melodías más pegadizas creadas desde un puñado de notas en la ocarina. También origina la música de la apertura de los cofres.

THE WIND WAKER

You conducted the

■ Quizás sea la única ocasión en que un tema musical sea fundamental para la historia de un *Zelda*. *The Wind Waker* está lleno de cortes increíbles, desde *Great Sea* a *Dragon Roost Island*, pero el acogedor *Outset Island* y *Aryll's Theme* son los más recordados.

SKYWARD SWORD

■ Un *Zelda* muy controvertido, pero todo el mundo coincide con que su banda sonora es sublime. Es el primer juego de la serie escrito para orquesta sinfónica. *Ballad Of The Goddess* es tan icónico como su tema original y, pienses lo que pienses de Fi, gracias a la música te emocionarás con su despedida.

BREATH OF THE WILD

■ Optar por una partitura de piano en gran medida ambiental es un cambio tan radical como lo es el propio juego, aunque incorpora interpretaciones sorpresa de temas conocidos. El nuevo tema dedicado a *Kakariko Village* es absolutamente excepcional..

LOS PERIFÉRICOS ATARI 2600 MÁS RAROS

EL EXTRAORDINARIO ÉXITO DE LA ATARI VCS/2600 PROVOCÓ UNA AVALANCHA DE PERIFÉRICOS CREADOS PARA ELLA, Y ALGUNOS DE ELLOS ERAN RAROS, RAROS, RAROS. IBAN DESDE ALFOMBRILLAS PARA HACER EJERCICIO A AMETRALLADORAS DE PLÁSTICO.

TEXTO DE LEWIS PACKWOOD

Casi todo el mundo, incluso aunque no sea aficionado a los videojuegos, reconoce al ver una foto el famoso botón del joystick de la Atari 2600. Por cierto, tampoco es que fuera un mando especialmente bueno, con una palanca rígida y una goma con la que te sudaban las manos, pero es casi un icono del videojuego retro.

Sin embargo, poca gente conoce el resto de mandos y controles rarunos que salieron para la Atari 2600. "Me he dado cuenta de que son los grandes desconocidos", dice Rees Stephenson, presentador del canal de YouTube Ctrl-Alt-Rees y ávido coleccionista de Atari. Rees afirma que, curiosamente, esos accesorios se pueden conseguir (casi siempre) por muy poco dinero.

Claro está, no solo hablamos de joysticks. Cuando salió en 1977 la 2600 (o la VCS, que es como se llamaba entonces) venía con un par de mandos paleta, con ruleta, además del icónico joystick CX10, que retrotraían a la historia de Atari como fabricante de máquinas de *Pong*. Nada menos que cuatro de los nueve juegos de lanzamiento se jugaban con los mandos paleta, pero quedaron muy rápido en desuso y la inmensa mayoría de los juegos del catálogo de la VCS se podían jugar solo con el joystick.

Al principio, pocas empresas se animaron a lanzar periféricos para la consola de Atari, pero esto cambió con la llegada de los ochenta. La conversión a consola doméstica del éxito de las recreativas *Space Invaders* en 1980 catapultó las ventas de la VCS, ayudado por otros superventas como *Pac-Man*. El resto de empresas no tardaron en subirse al tren de Atari y sacaron juegos y periféricos para la consola. Al mismo tiempo, el puerto del mando de 9 pines de la VCS se convirtió en el estándar de la industria y no solo para el ordenador de 8 bits de Atari, sino también para máquinas rivales como el VIC-20 o el Commodore 64. Empresas como Wico Corporation se subieron al carro y fabricaron espectaculares joysticks que se podían utilizar con una gran variedad de máquinas.

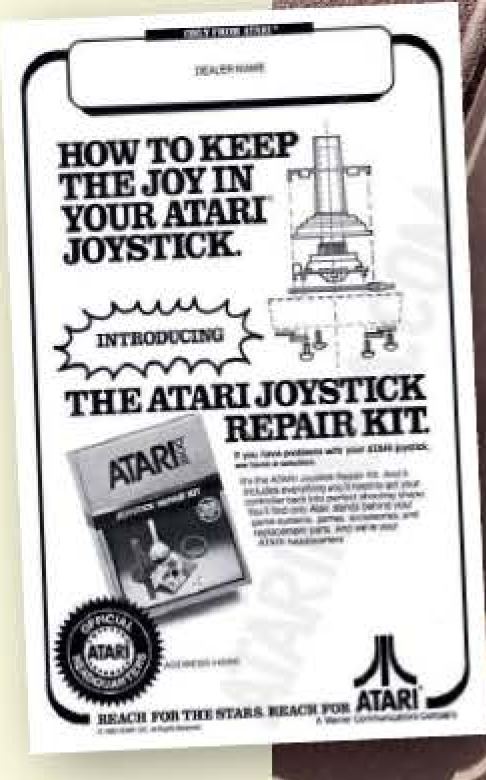
No obstante, en este artículo nos interesan más las rarezas. El mismo Atari es el responsable de algunos, como el Atari Joystick Repair Kit: hoy día no nos podemos imaginar a un fabricante de consolas animando a sus consumidores a arreglar los mandos él mismo. De Atari también son los Remote Control Wireless Joysticks de 1983 que utilizaban ondas de radio para comunicase con una estación base que se conectaba a la consola. Se trataba de unos cacharros enormes cuya base era el doble de alta que un joystick normal ya que alojaba en la parte inferior una batería de 9 voltios y cada joystick tenía una antena bastante difícil de manejar. No eran baratos, el precio de lanzamiento era de unos 60 $ (56 euros), y tampoco funcionaban demasiado bien, ya que tenían lag y había interferencias con otros aparatos. Además, chupaban batería que daba gusto.

En estas páginas vamos a presentarte una selección de los accesorios más extraños de Atari 2600, desde los soportes de madera para joystick a alfombrillas para hacer ejercicio e incluso un teclado que convierte una humilde consola en un completo ordenador. Y ni siquiera se trata de un listado exhaustivo, se han quedado fuera un montón de rarezas más.

Imágenes: Ctrl-Alt-Rees, oldcomputers.net, the-liberator.net, atarimania.com, rmcretro.com, Video Game Kraken, Karl Morris, Evan Amos y Friday Night Arcade.

» El emblemático joystick CX40 de Atari. Reemplazó al CX10 que venía al principio con la Atari VCS. Aunque se cambió el interior, el exterior es básicamente el mismo, excepto por la palabra "TOP" en la base.

» La Atari VCS venía al principio con mandos con ruleta además del joystick. Era un par de mandos que se conectaban a un único puerto.



HOW TO KEEP THE JOY IN YOUR ATARI JOYSTICK.

INTRODUCING

THE ATARI JOYSTICK REPAIR KIT.

REACH FOR THE STARS. REACH FOR ATARI

» Suena raro, pero Atari lanzó un kit oficial de reparación para que los jugadores arreglasen ellos mismos el periférico.

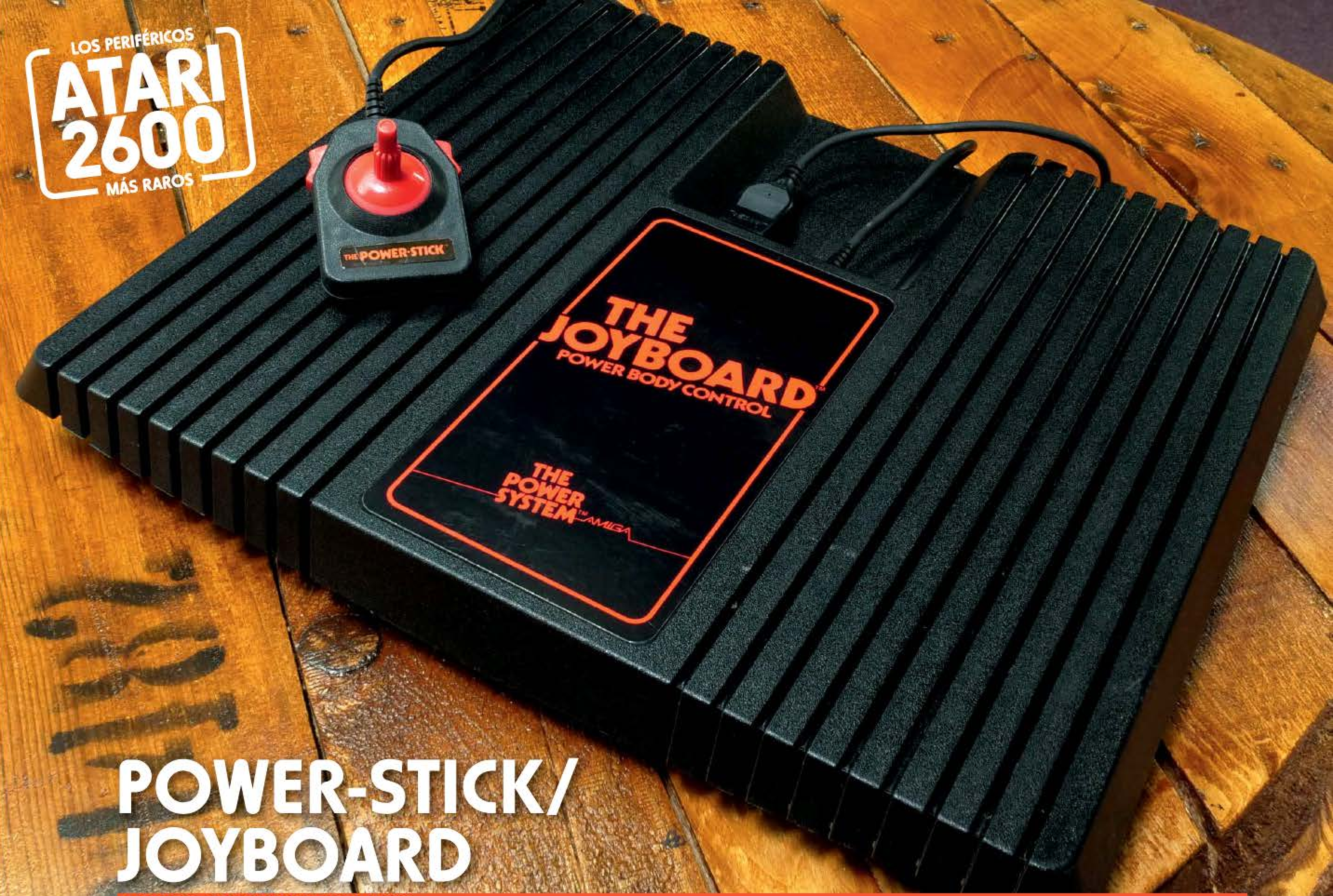
PAC-MAN
Q*BERT ATARI 2600
SPACE INVADERS ATARI 2600
ATARI

» Una selección de periféricos oficiales de Atari de la colección de Karl Morris, autor de *We Love Atari*.

PRO-LINE
ATARI
TRAK-BALL CONTROLLER
ATARI 2600
PADDLE CONTROLLERS
STANDARD JOYSTICK CONTROLLER
JOYSTICK REPAIR KIT
VIDEO TOUCH PAD

ATARI
REMOTE CONTRO
WIRELESS JOYSTICKS

» Atari sacó los Remote Control Wireless Joysticks en 1983. Se parecían a los joysticks CX40, pero eran mucho más altos e incorporaban una antena.



POWER-STICK/ JOYBOARD

AMIGA CORPORATION | 1983

Tal vez te sorprenda saber que antes de que la comprase Commodore en 1984, Amiga Corporation fabricó periféricos para Atari 2600. El negocio de los periféricos era básicamente una tapadera del trabajo secreto de la empresa en el chip Amiga de 16 bits, de nombre clave Lorraine, aunque entrar en el negocio de los accesorios también ayudó a una incipiente empresa a abrir los canales de comunicación con las tiendas y los distribuidores. Cuando por fin se anunció el chip Amiga en enero de 1984 en el Consumer Electronic Show, pasó por delante de los periféricos del estand de Amiga un grupo de empresarios seleccionados que iban a verlo en una demostración en privado.

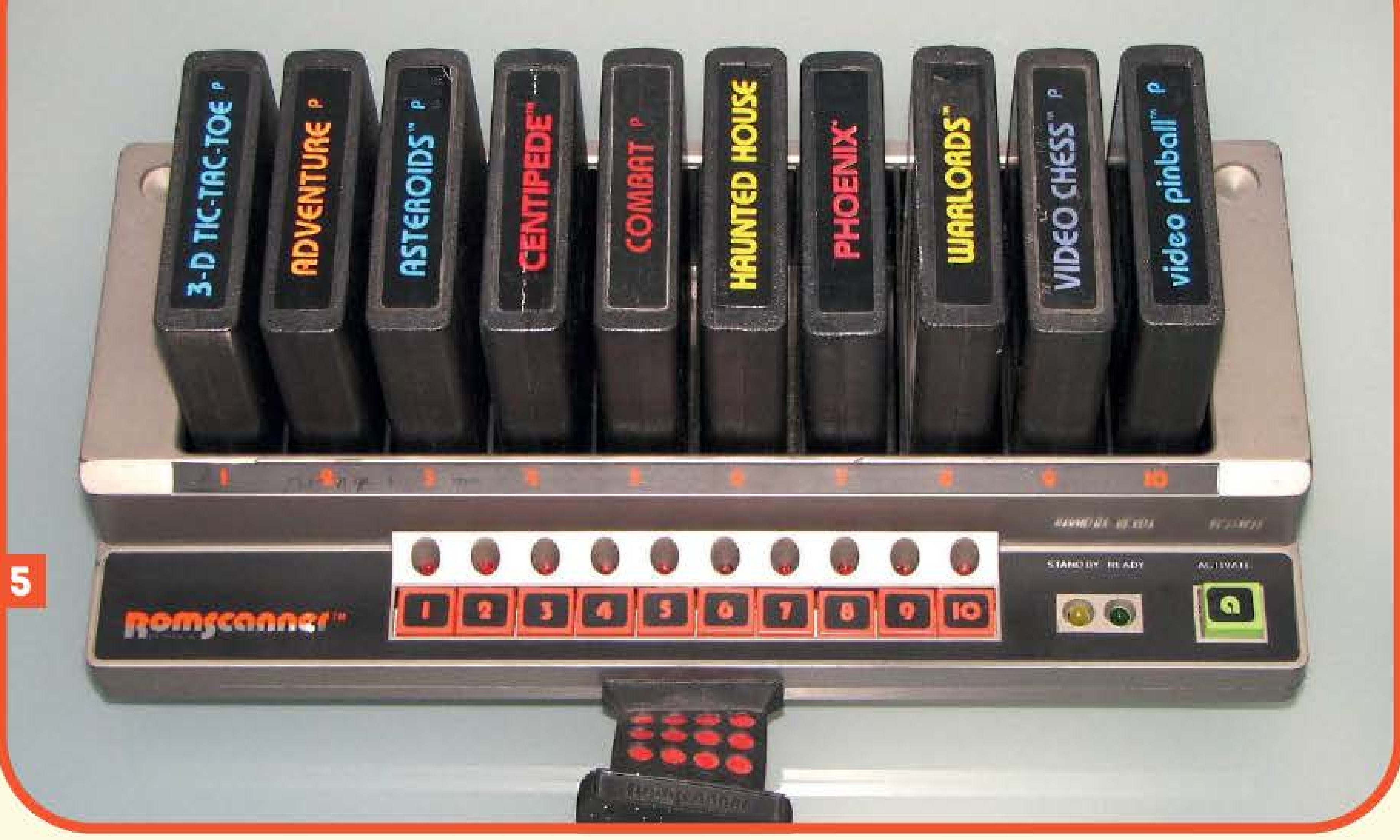
El Power-Stick era un mando chiquitín, mucho más pequeño que los joysticks oficiales de Atari. Se usaba solo una mano; el pulgar del jugador se colocaba sobre la diminuta palanca. En esto se parece al famoso joystick Nineties Bug de Cheetah, y era mucho más cómodo y respondía mejor que el oficial de Atari. Como tenía dos botones para disparar se podía usar con la mano izquierda o con la derecha y, además, tenía un generoso cable de dos metros. También se lanzó una versión para Intellivision y CollecoVision, con un teclado de doce botones en la parte delantera.

La Joyboard era una propuesta muy diferente y más inusual. Salió con un precio de 39,95 $ (37 euros) y se trataba básicamente de una predecesora de la Wii Balance Board aunque la precisión no tenía nada que ver con la del periférico de Nintendo. La Joyboard se sustentaba en un pivote central y funcionaba como un joystick para los pies, replicando los movimientos de las cuatro direcciones de la palanca al moverte adelante y atrás o hacia los laterales. Venía con un juego llamado *Mogul Maniac,* en el que esquiabas para pasar por puertas rojas y azules. Amiga Corporation logró que lo promocionase la esquiadora olímpica Suzy Chaffee.

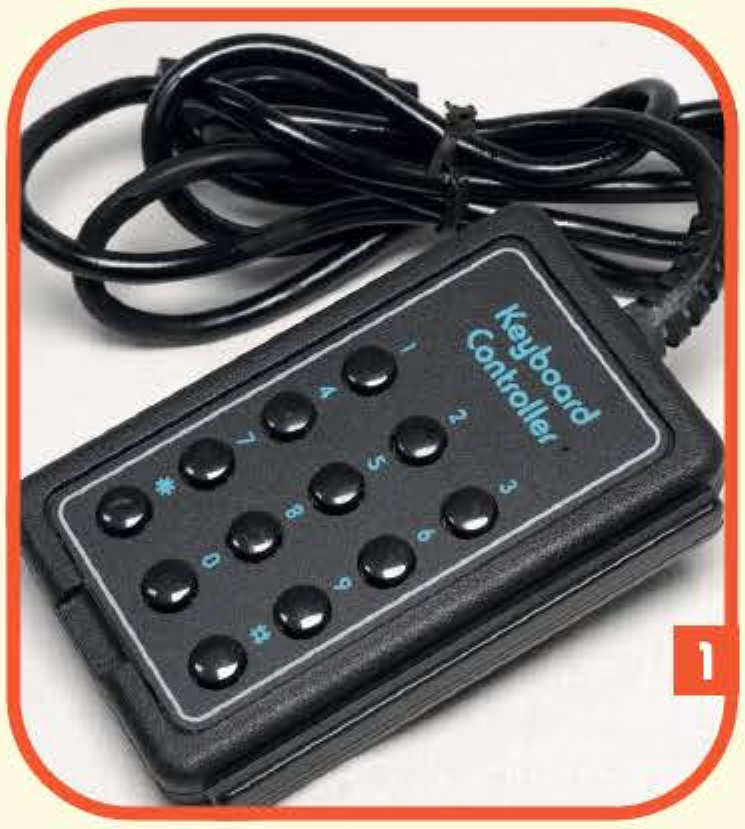
La Joyboard recibió otros tres juegos. Uno se llamaba *Off Your Rocker* y tuvo una distribución muy limitada. Era un cruce entre juego de baile y Simón Dice y se trataba de replicar un patrón para que un personaje llamado Rockin' Rollie moviese el esqueleto en la pantalla. El segundo se llamaba *Surf's Up,* y el objetivo era conseguir el equilibrio sobre la tabla navegando una ola, aunque nunca se lanzó oficialmente. El tercer juego era *SAC Alert,* en el que tenías que pilotar un caza a reacción en combates 3D. Este tampoco llegó a salir aunque en 2010 se produjo para la venta un número limitado de cartuchos.

Off Your Rocker y *SAC Alert* son obra de Video Soft, el estudio creado por Jerry Lawson, el mismo que dirigió el equipo que había creado la consola Fairchild Channel F en 1976. Video Soft trabajó en varios juegos inéditos para Amiga Corporation, incluyendo varios títulos para gafas 3D como *3D Ghost Attack,* que iban a lanzarse en principio junto al Amiga Power Module. Este se conectaba al puerto de cartuchos de la 2600 y añadía otros 6K de RAM y también permitía que se utilizasen cintas de casete y posibilitaba las 3D estereoscópicas. Los Power Modules también se podían conectar a un módem y un juego de Video Soft llamado *Depth Charge* habría permitido a dos jugadores enfrentarse entre sí a través de la línea de teléfono. Pero tras haberlo anunciado a principios de 1983, el Power Module se canceló antes del lanzamiento.

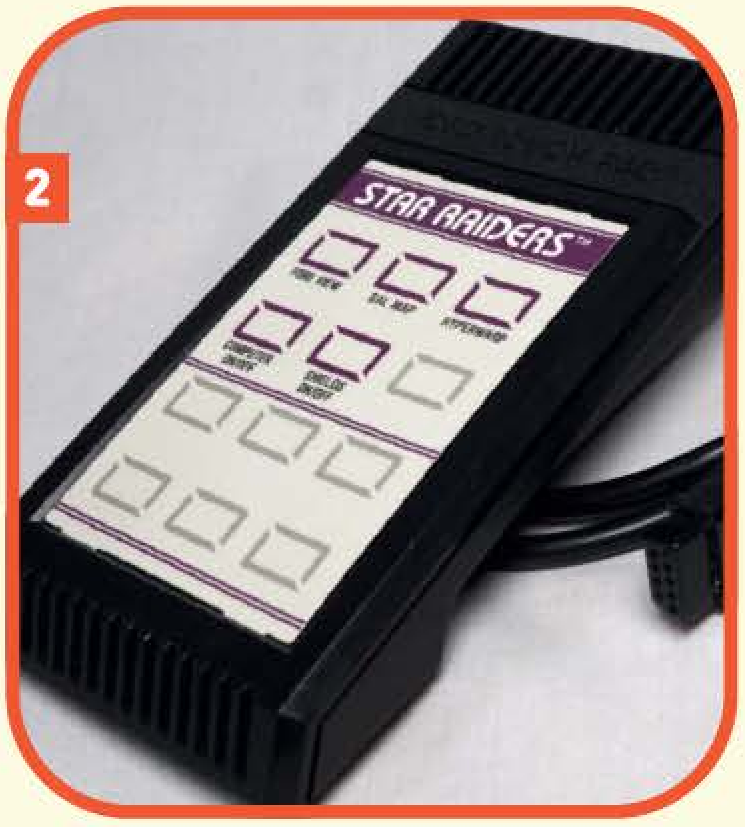
Quizás lo más interesante del Joyboard sea la relación que tiene con la pantalla de error del software de Amiga. Si alguna vez te has preguntado por qué en tu Amiga 500 parpadeaba el mensaje "Guru Meditation" cuando el ordenador fallaba debes saber que el equipo de Amiga Corp bromeaba diciendo que deberían crear "un juego de meditación Zen" para la Joyboard que consistiera en estar muy quieto estudiando los fallos del código fuente. Este juego apócrifo acabó siendo una realidad a mediados de los noventa. El escritor y diseñador de juegos Ian Bogost creó un juego llamado *Guru Meditation* para Atari 2600 inspirado por esta historia y lanzó un lote de diez cartuchos que incluían Joyboards.



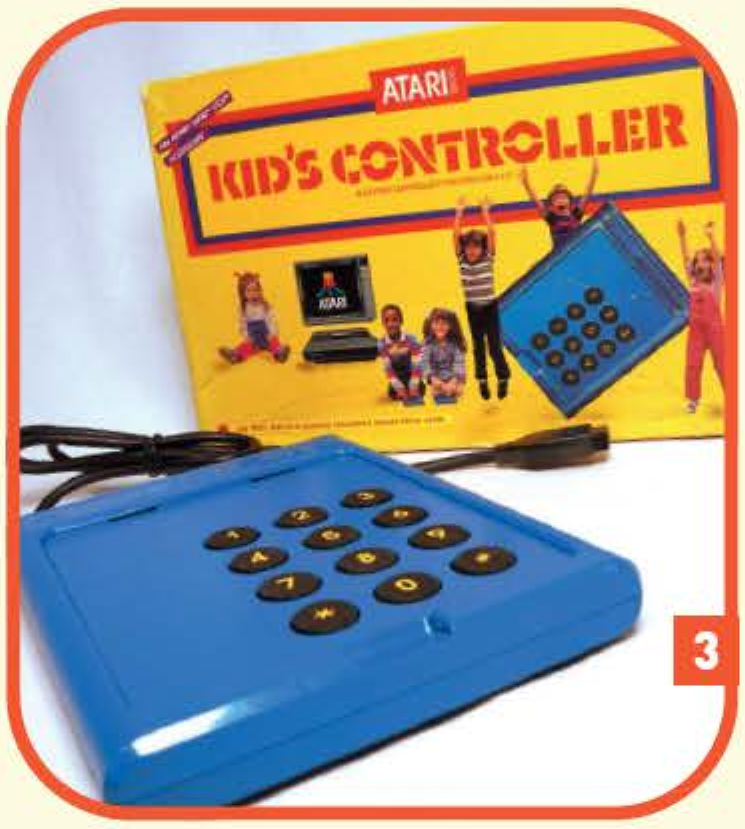
5



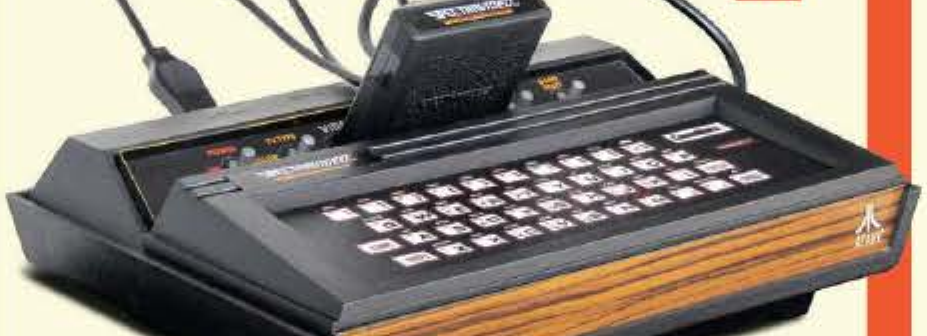
1



2



3



4

1 KEYBOARD CONTROLLER

ATARI | 1978

Este dispositivo salió a la venta en 1978 junto a tres juegos compatibles: *Hunt & Score, Codebreaker* y *Brain Games*, seguido por BASIC Programming en 1979, que fue diseñado por Warren Robinett, de *Adventure*. Para este último título había que tener dos keypads que se unían encajando unas ranuras laterales y venía con dos overlays que se colocaban sobre el teclado.

En 1981 Computer Magic (que más tarde pasó a llamarse CommaVid) lanzó la MagiCard, que era una placa de circuito que se conectaba al cartucho de la VCS y servía para programar en código máquina. Hacían falta dos Keyboard Controllers y el manual de 136 páginas hasta tenía las instrucciones para crear una interfaz de casete y poder salvar tus trabajos a una cinta. Sin embargo se produjeron muy pocas unidades lo que significa que hoy día hay pocas probabilidades de hacerse con una.

2 VIDEO TOUCH PAD

ATARI | 1982

El *Star Raiders* de Doug Neubauer fue un gran éxito en los ordenadores de 8 bits de Atari en 1979 gracias a su gran combate espacial en 3D, así que es lógico que se llevase a la Atari 2600. El problema era que *Star Raiders* necesitaba un montón de botones para acciones como activar los escudos, así que Atari decidió venderlo con un mando llamado Video Touch Pad que se conectaba en el segundo puerto para joystick.

El juego venía con un overlay para el teclado aunque solo usaba cinco de los doce botones del mando. En realidad es idéntico al Keyboard Controller, así que no está claro por qué Atari decidió desarrollar un periférico nuevo para *Star Raider*, sobre todo porque el Video Touch Pad no se usó en ningún juego más.

3 KID'S CONTROLLER

ATARI | 1983

Otra variante del Keyboard Controller, pero esta vez más grande y fuertote y con unos botones blanditos para los pudieran utilizar mejor los niños. Salió una amplia variedad de juegos basados en Barrio Sésamo pensados para el periférico como *Alpha Beam With Ernie, Big Bird's Egg Catch, Cookie Monster Munch* y *Oscar's Trash Race*, que venían con unos coloridos overlays. Rees afirma que es difícil que salga algún Kid's Controller a la venta "aunque no son demasiado caros cuando se vende alguno, en este caso su rareza no los hace especialmente valiosos".

4 COMPUMATE

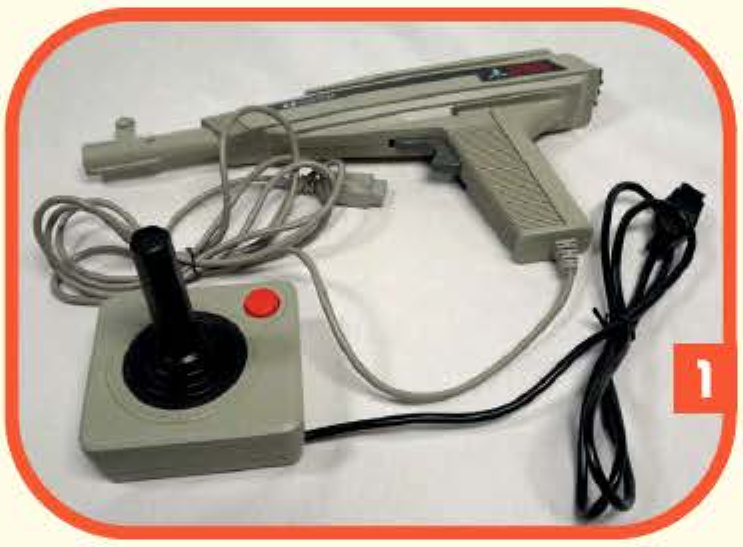
SPECTRAVIDEO INTERNATIONAL | 1983

El Spectravideo CompuMate prometía convertir tu consola en un ordenador con un teclado que encajaba a la perfección en la parte superior de la Atari 2600. El periférico añadía 16K de ROM y 2K de RAM y venía con tres programas preinstalados: el primero era Magic Easel, un programa de dibujo con el que podías crear nueve frames de animación en un lienzo de 40x40 píxeles. El segundo era Music Composer, un sintetizador sencillo para componer chiptunes. El tercero, y quizás más interesante, era una versión simplificada de Microsoft BASIC con el que podías escribir tus propios programas para la 2600. Además, el CompuMate tenía un jack de sonido para que pudieras conectar la grabadora y guardar en una cinta de casete tus programas.

5 ROMSCANNER COMMAND CENTER

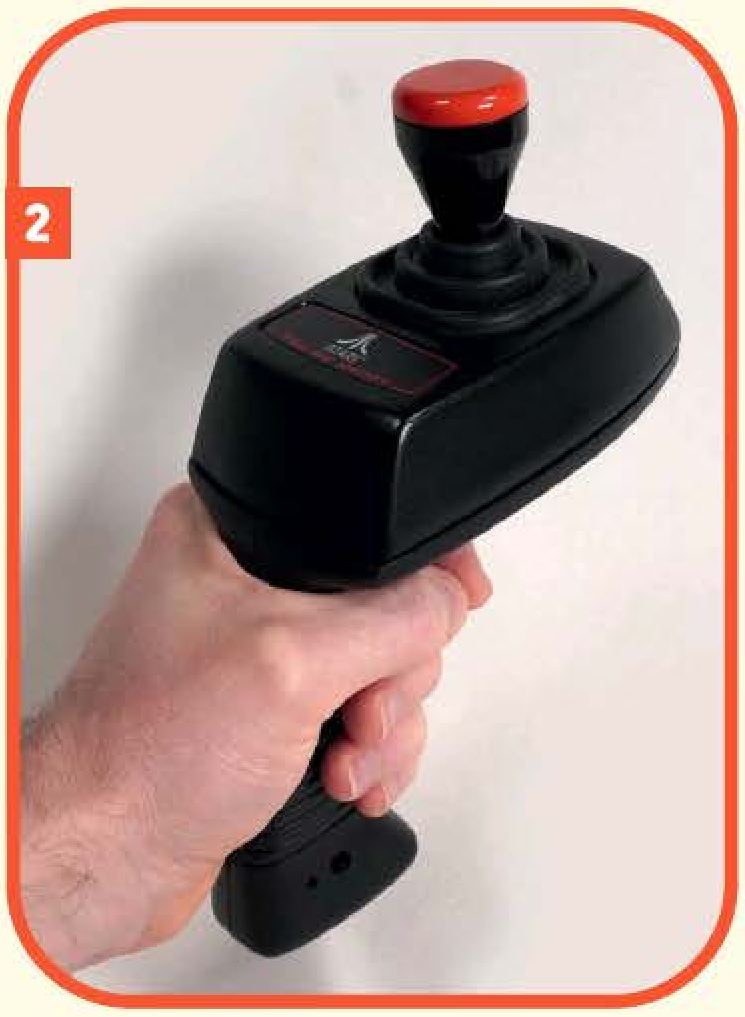
MARJAC | ¿1983?

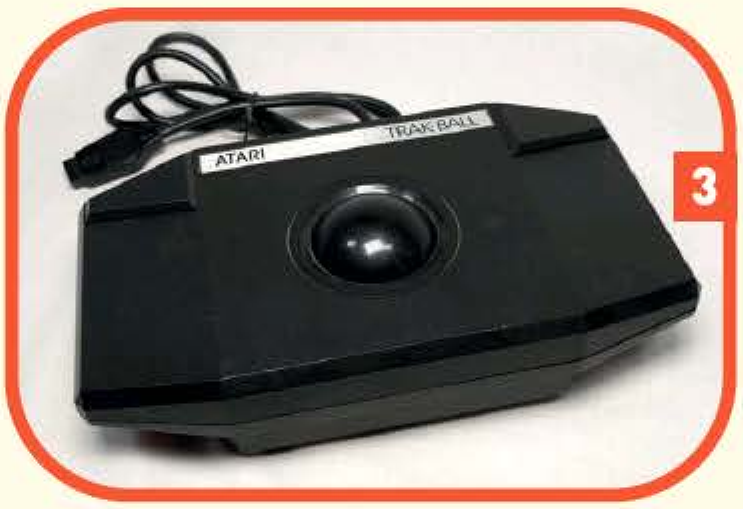
La caja del RomScanner Command Center indica con entusiasmo que se puede "jugar a cualquiera de tus diez juegos favoritos en menos de un segundo solo con pulsar un botón", y la idea era que los cartuchos estuvieran siempre conectados a la consola para no tener que levantarse a cambiarlos. No parece una función demasiado interesante y, sin embargo, salieron varios periféricos como Videoplexer, Game Selex o Video Game Brain que servían para cambiar entre varios cartuchos conectados. Aun así, el hecho de que haya muy pocas unidades de estos accesorios es un más que probable indicador de que iban dirigidos a un mercado muy pequeño.


1

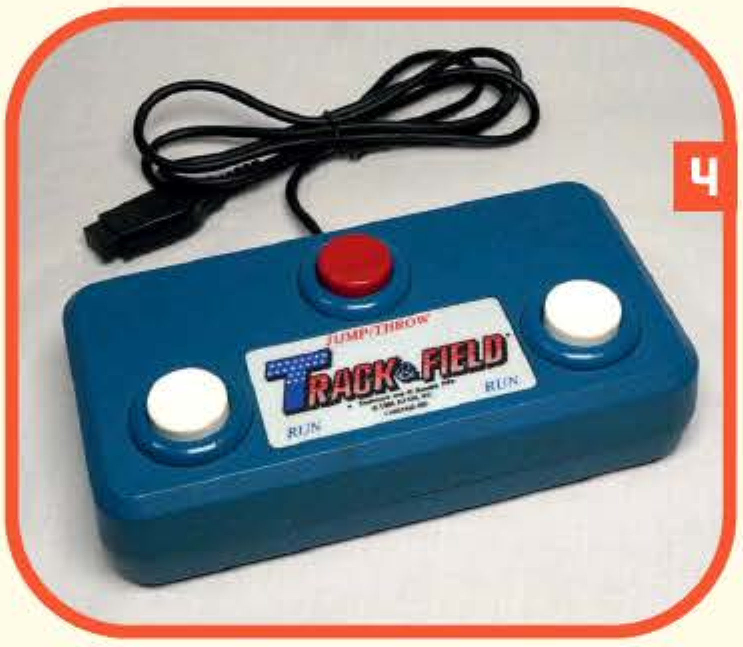
STICK ST
BY S.E. FOSTER
5

Turn Your ATARI 2600 into POWER ARCADE with
COSMIC COMMANDER
Control
SURVIVAL RUN
POWER ARCADE SERIES
6


2



3



4

1 XG-1 LIGHT GUN

ATARI | 1987

La XG-1 Light Gun salió como parte de la Atari XE Video Game System, un híbrido de consola y ordenador que marcó el final de la gama de ordenadores de 8 bits de Atari. La versión básica del XE venía solo con la consola y el joystick pero la de lujo incluía también un teclado y la pistola.

La XG-1 Light Gun se vendía con la Atari XE pero era compatible con todos los ordenadores de 8 bits de Atari, así como con la Atari 7800 y la Atari 2600. Sin embargo, solo salió un juego compatible con la pistola de luz: *Sentinel,* desarrollado por Imageneering, que salió a la venta en 1990. Otro juego de la 2600, *Shooting Arcade,* lo desarrolló Axlon en 1989 pero no llegó a lanzarse. La pistola de luz también se vendió de forma independiente con el nombre de G1 Light Gun y en la caja aparecía una versión en rojo del periférico y la frase "para los sistemas 2600 y 7800". Sin embargo, la pistola que había dentro era del mismo color gris que la que venía con la Atari XE.

La pregunta que cabe plantearse es por qué Atari tardó tanto en lanzar una pistola de luz compatible con la 2600, más que nada porque muchas de las consolas de los setenta venían ya con una. "Es interesante porque cuando salió la 2600 en 1977 ya incluyeron la posibilidad de usar una pistola de luz pero no sacaron una hasta 1987", dice Rees. Quizás la razón de que Atari no tuviese ninguna prisa esté en la mala precisión de la XG-1; en realidad es más un lápiz óptico más que una pistola de luz y el apuntado nunca funcionó bien.

2 SPACE AGE JOYSTICK

ATARI | 1983

Un anuncio del frustrado joystick D2000 Heavy Duty Joystick de Milton Bradley revela que el Space Age era exactamente igual: parece que Atari llegó a un acuerdo con Milton Bradley Company para sacar al mercado el periférico de esa empresa bajo su marca. También se parece mucho al joystick MBX que Milton Bradley fabricó para el ordenador TI-99/4A, aunque tenía menos botones.

¿De dónde el nombre Space Age? Quizás porque la empuñadura se parecía a un fáser de Star Trek, aventura Rees, quien destaca el tamaño del periférico: "Para mí, como adulto, es bastante grande pero creo que era inmanejable para las manos pequeñas de un niño. Solo la parte superior ya es casi tan grande como un joystick normal de Atari".

3 TRAK-BALL

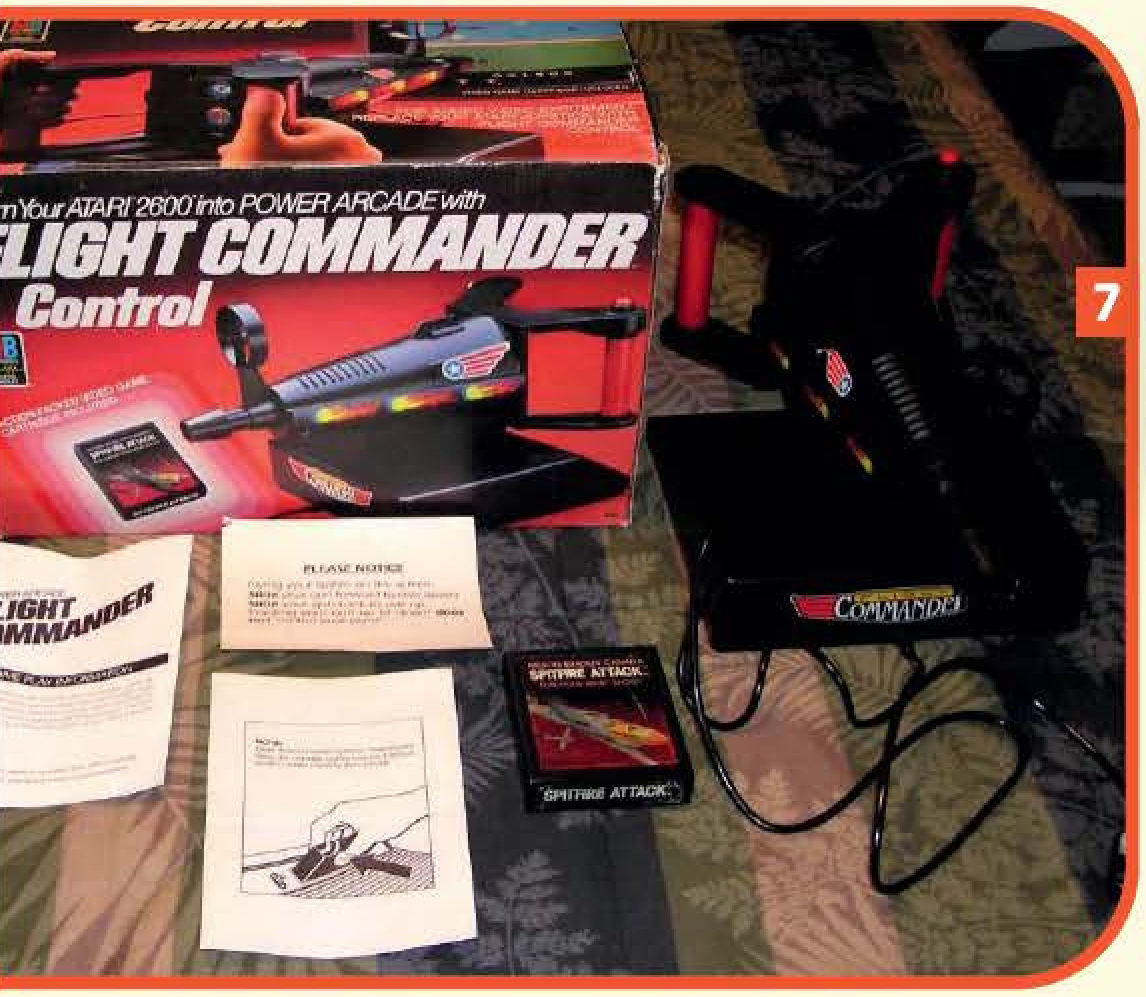
ATARI | 1983

Hay dos versiones del Trak-Ball. La primera, el CX22, tenía una bola blanca y unos botones circulares bastante endebles, pero la posterior, la CX80 (en la imagen), contaba con una bola negra y unos estupendos botones triangulares para disparar. Funciona muy bien con *Missile Command* y *Centipede* y tiene un interruptor para funcionar como trackball o como joystick. "En el modo joystick se mueve en las cuatro direcciones de la palanca, pero no estoy seguro de si jugaría a *Pac-Man* moviendo el trackball como un poseso", dice Rees.

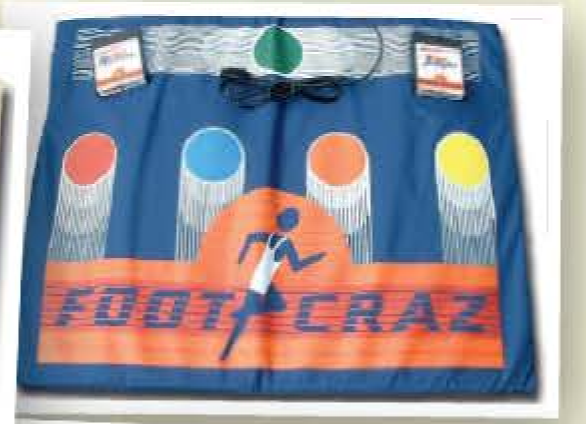
4 MANDO TRACK & FIELD

ATARI | 1984

Wico diseñó este mando para Atari, que se había asegurado los derechos de Konami para lanzar su exitoso juego arcade *Track & Field* en la 2600 justo a tiempo para los Juegos Olímpicos de 1984. El mando iba incluido en el juego y reproducía a la perfección los mandos de la recreativa, por lo que era mucho mejor jugar con él a *Track & Field* que moviendo sin parar una palanca. Según Rees, "era mucho más sencillo y, además, así no te cargabas todos los joysticks".



7



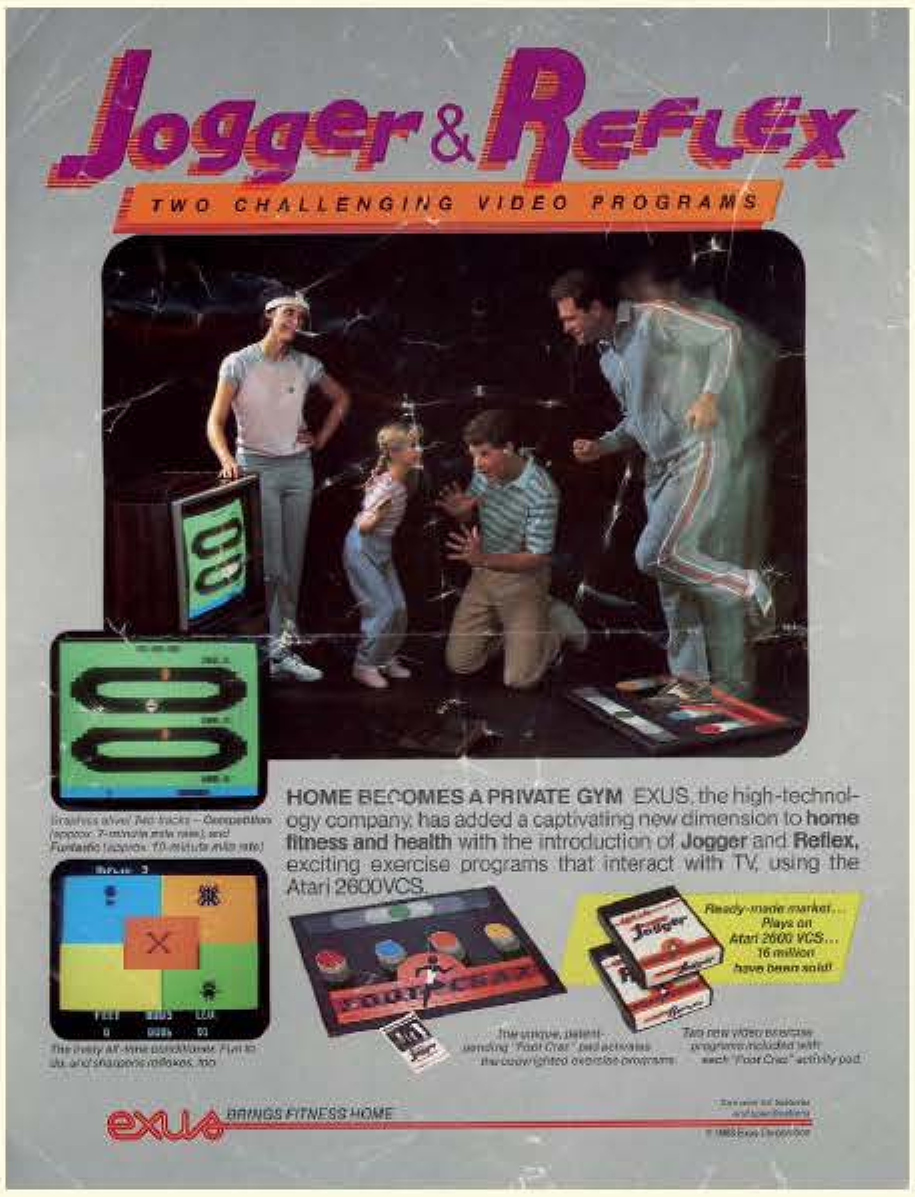
FOOT CRAZ ACTIVITY PAD

EXUS CORPORATION | 1983

El Foot Craz Activity Pad se anunció como parte del sistema Family Fun & Fitness, de "Exus Corporation, la revolucionaria empresa de tecnología punta con sede en el mundialmente famoso Silicon Valley de California", según el manual de instrucciones. Es el precursor de la Power Pad de Bandai para NES de 1986 (llamado Family Trainer en Japón), que era una alfombra con sensores de presión en una capa de plástico flexible. Posteriormente el concepto se recicló en alfombras de baile para las versiones de consola de juegos como *Dance Dance Revolution.*

The Foot Craz consistía en un colchoncito de espuma de 75x60 cm y 2,5 cm de alto, mucho más voluminoso que las posteriores alfombras de baile. Los cinco botones de color del pad se corresponden con las cuatro direcciones del joystick y el botón de disparo, por lo que se supone que podías jugar a cualquier juego con la Foot Craz, en caso de que te apeteciera jugar a *Yars' Revenge* con los pies.

El periférico venía con dos juegos, *Video Jogger* y *Video Reflex,* y parece que se vendía por 69 $ (unos 64 euros), según un artículo de la revista *House Beautiful* de 1984. *Video Jogger* consistía en dos pistas ovaladas en pantalla, y en cada una había un símbolo que se movía a un ritmo constante (más rápido en la pista inferior). Se trataba de que el personaje se moviera al mismo paso que ese símbolo. El jugador corría en los botones naranja y azul pero podía usar el amarillo para cambiarse de pista y el rojo para volver a la inicial. En *Video Reflex* hay en pantalla cinco cuadrados que corresponden con los botones de Foot Craz y hay que machacar cualquier bicho que aparezca pisando el botón correcto, pero si pisas por error una mariposa, pierdes una vida. ✱


Jogger & Reflex
TWO CHALLENGING VIDEO PROGRAMS
Ready-made market… Plays on Atari 2600 VCS… 16 million have been sold!
exus BRINGS FITNESS HOME

HOME BECOMES A PRIVATE GYM EXUS, the high-technology company, has added a captivating new dimension to **home fitness and health** with the introduction of **Jogger** and **Reflex,** exciting exercise programs that interact with TV, using the Atari 2600VCS.

The unique, patent-pending "Foot Craz" pad activates the copyrighted exercise programs.

Two new video exercise programs included with each "Foot Craz" activity pad.

5 STICK STATION

SKYWRITER | ¿1983?

Sí, es un trozo de madera que pesa kilo y medio con un agujero. ¡Y solo costaba 14,95 $ (1,94 euros)! Lo mejor es que podías elegir entre un acabado álamo o nogal. Podríamos pensar que la Stick Station es el accesorio con el que se tocó techo a la hora de ganar dinero en esta explosión de accesorios de Atari pero la verdad es que salieron unos cuantos soportes para joystick parecidos. La Grand Stand Company fabricó un currado "soporte estabilizador de joystick y potenciador de puntuación" que parecía un atril y otras empresas menos conocidas vendieron soportes en madera o plástico que se colocaban en el regazo o la mesa.

6 COSMIC COMMANDER CONTROL

MILTON BRADLEY | 1983

Según un catálogo de las navidades de 1983, el Cosmic Commander Control costaba 39,99 $ (37 euros) y necesitaba dos pilas D, que eran para las luces y la vibración que se activaban cuando pulsabas el botón de disparo. Sí, así es, Milton Bradley introdujo la vibración en un mando catorce años antes del DualShock de PlayStation y el Rumble Pak de N64. El Cosmic Commander Control venía con el juego *Survival Run,* en el que volabas a través de cavernas subterráneas 3D y derribabas alienígenas alineando su nave con el punto de mira de la pantalla.

7 FLIGHT COMMANDER CONTROL

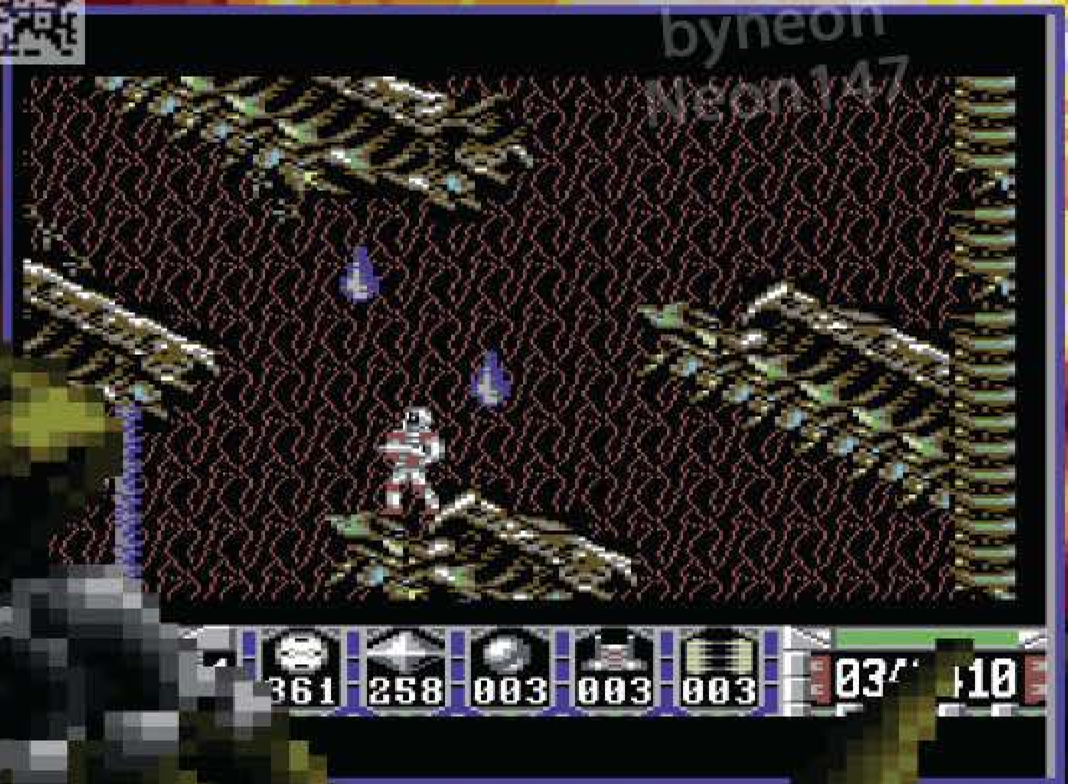
MILTON BRADLEY | 1983

El Flight Commander Control costaba lo mismo que el Cosmic Commander Control y tenía las mismas funciones de luz y vibración, pero se parecía más a la cabina de un piloto con ametralladora que al tablero de control de una nave espacial. Venía con el juego *Spitfire Attack* en el que volabas y derribabas a los enemigos cuando entraban en el punto de mira. Estaba planeado un tercer mando de Milton Bradley, el Armored Commander Control, que vendría con el juego *Tank Blitz,* pero nunca salió al mercado.

LA GUÍA DEFINITIVA

IMPULSADO POR SU AMOR A LAS MÁQUINAS RECREATIVAS Y EN SU AFÁN DE LLEVAR EL C64 HASTA SU LÍMITE TÉCNICO, MANFRED TRENZ CREÓ UN TITULAZO ÉPICO. CONOZCAMOS SU LEGENDARIA HISTORIA, "¡HOLA Y BIENVENIDOS A TURRICAN! ¡SÉ MI INVITADO!"

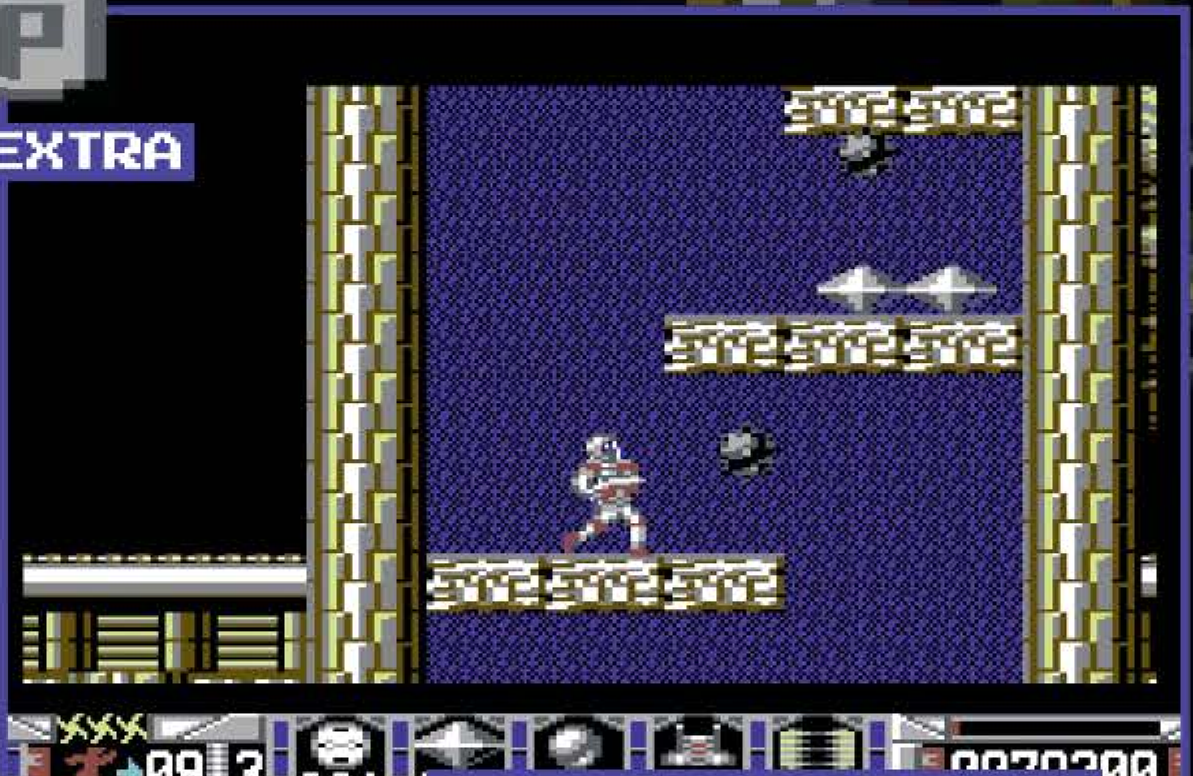
TEXTO DE RORY MILNE



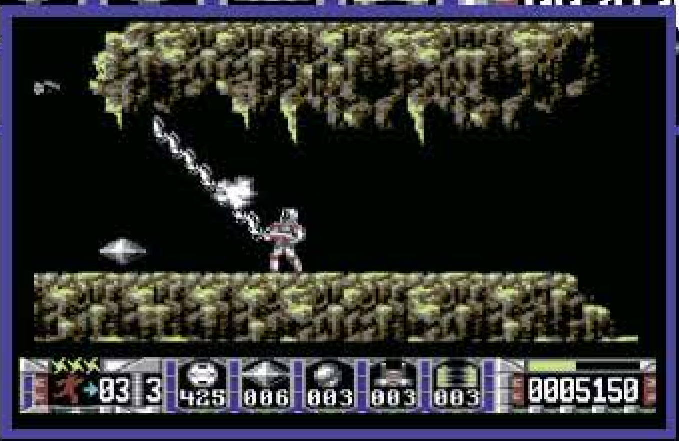
» [C64] Las peligrosas gotas de ácido y las plataformas en diagonal aportan aspecto distintivo a uno de los niveles finales.

ENLACE AL CANAL
rebrand.ly/byneon
rebrand.ly/byneon
byneon Neon147

1 UP
VIDA EXTRA



» [C64] Los desafíos con el tiempo como enemigo en *Turrican* incluyen evitar una serie de bolas con pinchos que rebotan.



» [C64] El icónico látigo relampagueante de *Turrican* abate enemigos en lugares donde otras armas no consiguen llegar.

A mediados de los años ochenta, quien quería convertirse en desarrollador de videojuegos no tenía ni idea de qué debía hacer, estuviera en Europa o en Estados Unidos. Manfred Trenz tuvo un comienzo tan bueno como cualquier otro y mejor que muchos; en 1984 era delineante profesional, pero un día jugando con el VIC-20 de un amigo, este le convenció de que debía hacerse con un C64. Ya con la máquina más potente de Commodore en su poder y tras haber escrito un sencillo programa de helicópteros en BASIC, se dio cuenta de lo lento de este lenguaje de programación así que aprendió código máquina.

Sin embargo, fueron sus habilidades como artista más que su talento como programador lo que hizo que se fijaran en él cuando, en 1986, quedó tercero en una competición de crear gráficos organizado por la revista alemana *64'er*. Con esto llamó la atención de una pequeña publicadora llamada Rainbow Arts, y le dieron trabajo como diseñador gráfico freelance.

En 1987, Manfred se incorporó en la empresa, y un año más tarde, diseñó los gráficos y los niveles de *The Great Giana Sisters*, en esencia un *Super Mario Bros* para C64. El juego se retiró de la venta en cuanto los abogados de Nintendo supieron de su existencia, pero Manfred, como si nada hubiera pasado, diseñó, programó y creó los gráficos de su siguiente proyecto: *Katakis*, un homenaje en C64 a matamarcianos como *R-Type*. Su parecido con la recreativa no pasó desapercibido para Activision, quienes tenían los derechos para realizar conversiones del juego pero llegaron a un acuerdo para autorizar que *Katakis* saliera ▶

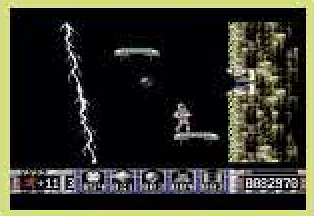
> "LO QUE CONSEGUIMOS NOS PERMITIÓ CONTINUAR SIN AYUDA, Y ESO FUE TODO EL CÓDIGO FUENTE PARA C64 DE MANFRED. ESTABA TAN BIEN ESCRITO"
> **MARK KIRKBY**

OTRO DíA, OTRO INTENTO

COMPARAMOS TODAS LAS VERSIONES DE TURRICAN

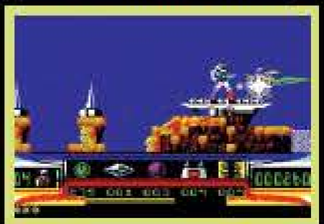
COMMODORE 64

El original de Manfred Trenz se presenta con un temazo musical y es una sobrecogedora explosión visual y sonora a lo largo de trece desafiantes niveles, siempre rápido, estable y moviéndose en ocho direcciones al margen del número de sprites en pantalla.



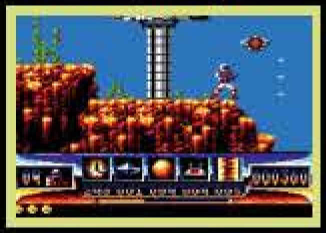
ZX SPECTRUM

No hay música en el *Turrican* de Spectrum, es parco en efectos sonoros y su scroll no discurre tan rápido como el de C64. Al margen de eso, es genial, increíblemente colorido y sin apenas colour clash, con un diseño de niveles casi calcado del original.



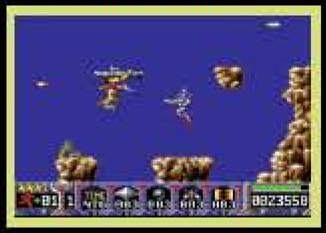
AMSTRAD CPC

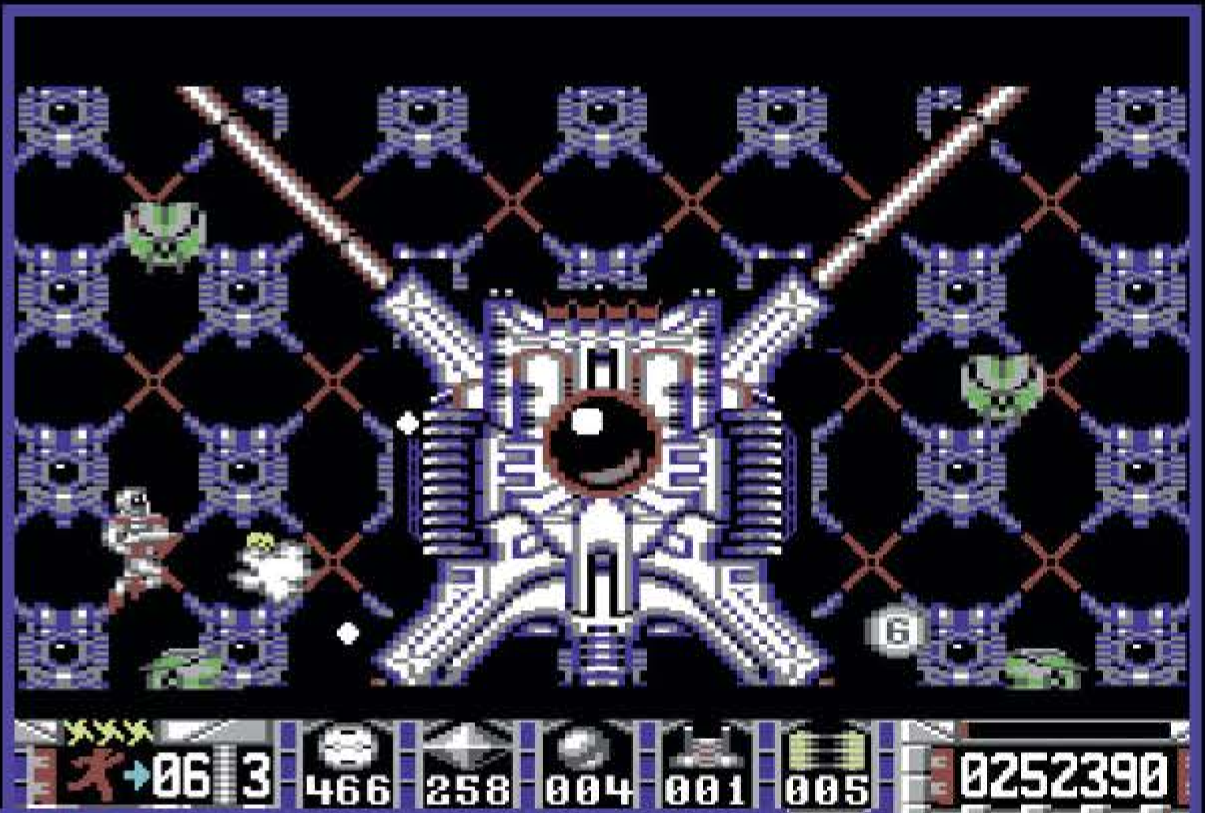
Al igual que en el programa de Spectrum, *Turrican* en Amstrad no tiene música, y su apartado sonoro es simplemente funcional. El diseño de niveles es el mismo que en la máquina de Sinclair, aunque impresionan sus gráficos multicolor hábilmente renderizados.



AMIGA

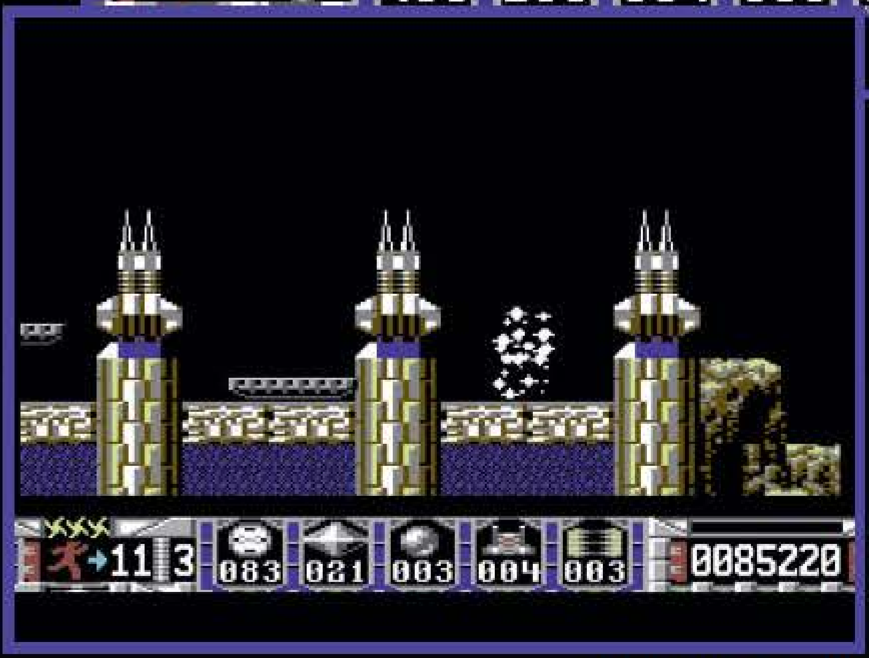
Adapta fielmente los diseños de niveles del original, pero el *Turrican* de Amiga lleva el apartado visual y sonoro a otro nivel, destacando su fluida animación y sorprendiendo por el uso de un chillón vendaval como música de fondo en uno de los niveles finales.



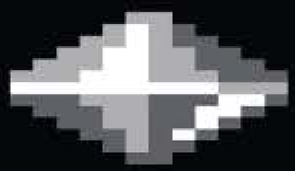


» [C64] Además de correr y disparar, lo esperable en un run and gun, en *Turrican* hay niveles fabulosos estilo matamarcianos vertical.

MALOSO



» [C64] Solo podrás pasar esos pinchos saltando, o habiendo activado un escudo.



DIAMANTE

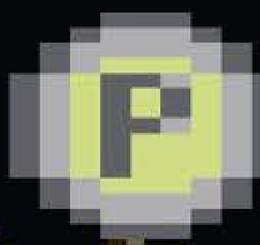
▶ a la venta con tal que Manfred versionara el *R-Type* de C64 para ellos, lo cual hizo en solo seis semanas y media.

Cuando la conversión llegó a las tiendas a principios de 1989, Manfred también lanzó una demo en la que anunciaba una secuela de *Katakis* prometiendo "efectos nunca antes vistos y acción sin límites", "más de diez niveles con un tamaño de 1024x1024 caracteres", "aliens grandes, coloristas y sin parpadeos", y "armas extramegageniales". Así, se puso manos a la obra y creó no uno, sino tres editores que le ayudaron a crear los sprites y fondos, patrones de ataque y los niveles para su proyecto.

Su obra vino conformada e inspirada por distintos elementos de sus títulos favoritos: la influencia más obvia fue una desconocida recreativa llamada *Psycho-Nics Oscar*, cuyo héroe, profusamente blindado, saltaba de un lado para otro liquidando enemigos mientras potenciaba sus armas mediante un sistema parecido al empleado por *Nemesis* (*Gradius*) de Konami. También escudriñó los salones arcade en busca de efectos de transición y un arma de rayos, la cual encontró en el *Truxton* de Taito. Además, añadió a su nuevo juego enormes fases que se movían por scroll y la habilidad para su héroe de rodar metamorfoseado como un giroscopio indestructible que además provoca daños, en homenaje al exitazo para NES *Metroid*.

Manfred ya había sido bastante ambicioso al intentar conseguir tales logros. Pero además quería que el scroll discurriera suavemente en ocho direcciones, primero en C64 y después en Amiga, lo cual ya habría sido difícil en uno de los dos sistemas mencionados... más aún en ambos. El recién nombrado productor del proyecto tenía un plan: Manfred se centraría en desarrollar la versión para C64, mientras que Holger Schmidt del equipo Factor 5 se centraría en la adaptación para Amiga.

En otoño de 1989, Manfred mencionó el desarrollo en proceso durante una entrevista que concedió para la publicación *64'er*, aunque no entró en detalles al respecto. En diciembre volvió a hablar con ellos: el primer nivel de su nuevo juego estaba listo para ser mostrado e incluido en un disco de demostración que la revista regalaría a sus lectores. Se llamaba *Hurrican*, huracán en alemán, e incluía cuanto había planificado además de jefes enormes y escenarios que se desplazaban con scroll parallax. Se esperaba que la versión para



ENERGíA

ATARI ST

Se nota el esfuerzo invertido en llevar *Turrican* al ST, pero palidece en comparación con la versión Amiga. El scroll horizontal impresiona dado el hardware en que corre, aunque uno de los canales en la banda sonora se interrumpe si hay efectos sonoros.

MEGA DRIVE

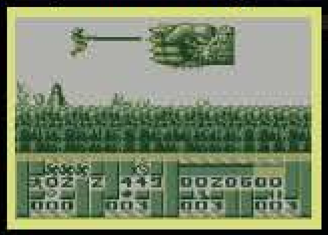
Casi idéntico al título de Amiga, diferenciándose de este en el apartado acústico: los efectos de sonido son igual de buenos e incluso mejores, pero la banda sonora es menos impresionante. Y todo carga al instante gracias al formato cartucho.

PC ENGINE

Es cierto que PC Engine monta una CPU de ocho bits, aunque su versión de *Turrican* es bastante similar a la de Mega Drive... pero da la sensación de que en esta última, ciertos efectos gráficos y acústicos lucen más imponentes, mejor acabados y conseguidos.

GAME BOY

Es entendible que dadas las limitaciones de Game Boy, su adaptación de *Turrican* presente una música hilvanada con pitidos además de gráficos desplegados en monocromo, aunque con eso y con todo, su scroll es suave y rápido y suena de forma satisfactoria.



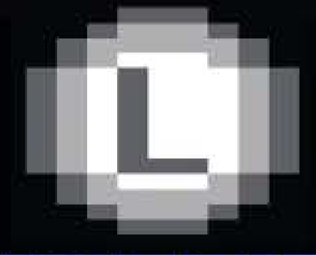
> **“MEGA DRIVE Y PC ENGINE PODíAN MOSTRAR ENORMES CANTIDADES DE SPRITES, PERO TENíAMOS PROBLEMAS CON LOS ENEMIGOS GRANDES EN GAME BOY”**
>
> **MARK KIRKBY**

C64 se lanzara en marzo del año siguiente, momento en que *64'er* reveló que el juego había sido rebautizado como *Turrican*, Manfred contó al respecto en la revista que siempre debería haber sido así. Al mes siguiente comenzaron a sucederse las reseñas, y la respuesta fue abrumadoramente positiva.

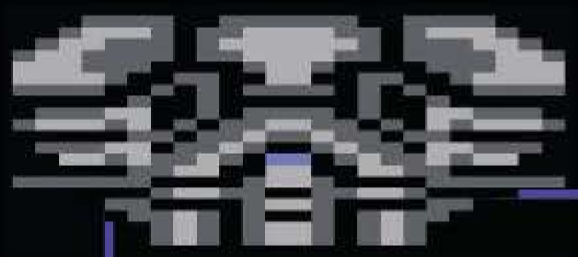
Turrican desplegaba trece enormes niveles no lineales repartidos por cinco mundos. Sí, se desplazaba fluidamente en ocho direcciones, y tenía zonas ocultas por doquier a encontrar. Contaba con una gran variedad de armas las cuales podían mejorarse, jefes que empequeñecían al personaje manejado por el jugador e intenso plataformeo. A todos estos niveles de ejecución puramente run and gun, *Turrican* sumaba fases de desplazamiento vertical en las que debían esquivarse y abatirse ingentes formaciones enemigas. Y antes de empezar la partida, una voz amenazante desafiaba al jugador a seguir adelante, seguida por la fanfarria musical que atronaba en la pantalla de título. En resumen, *Turrican* consiguió en su conjunto ser un intachable logro técnico que corría orgulloso en C64.

Las versiones para Spectrum y Amstrad llegaron en verano gracias a Probe Software, y ambas consiguieron puntuaciones que llegaron hasta los noventa puntos. En otoño, *Turrican* se puso a la venta para Atari ST, consiguiendo tantos elogios como las anteriores.

Por supuesto y ante la entusiasta reacción desatada por *Turrican*, se hacía inevitable la llegada de una secuela. Manfred desempeñó un papel decisivo en su desarrollo, aunque *Turrican II: The Final Fight* fue más el esfuerzo colaborativo de un grupo que su predecesor. ▶

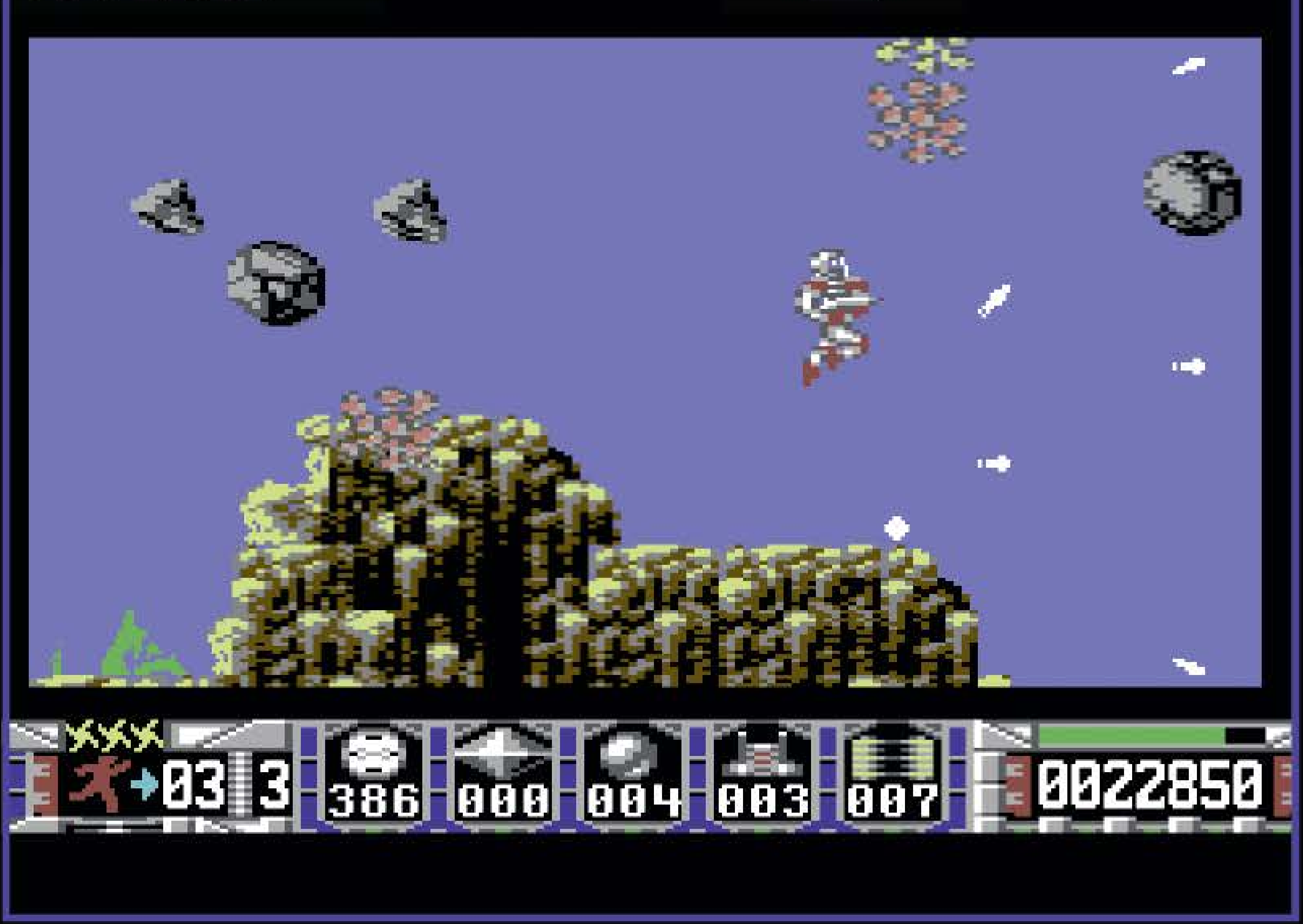


BARRA DE ENERGíA

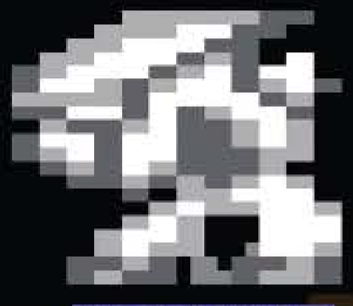


DRON

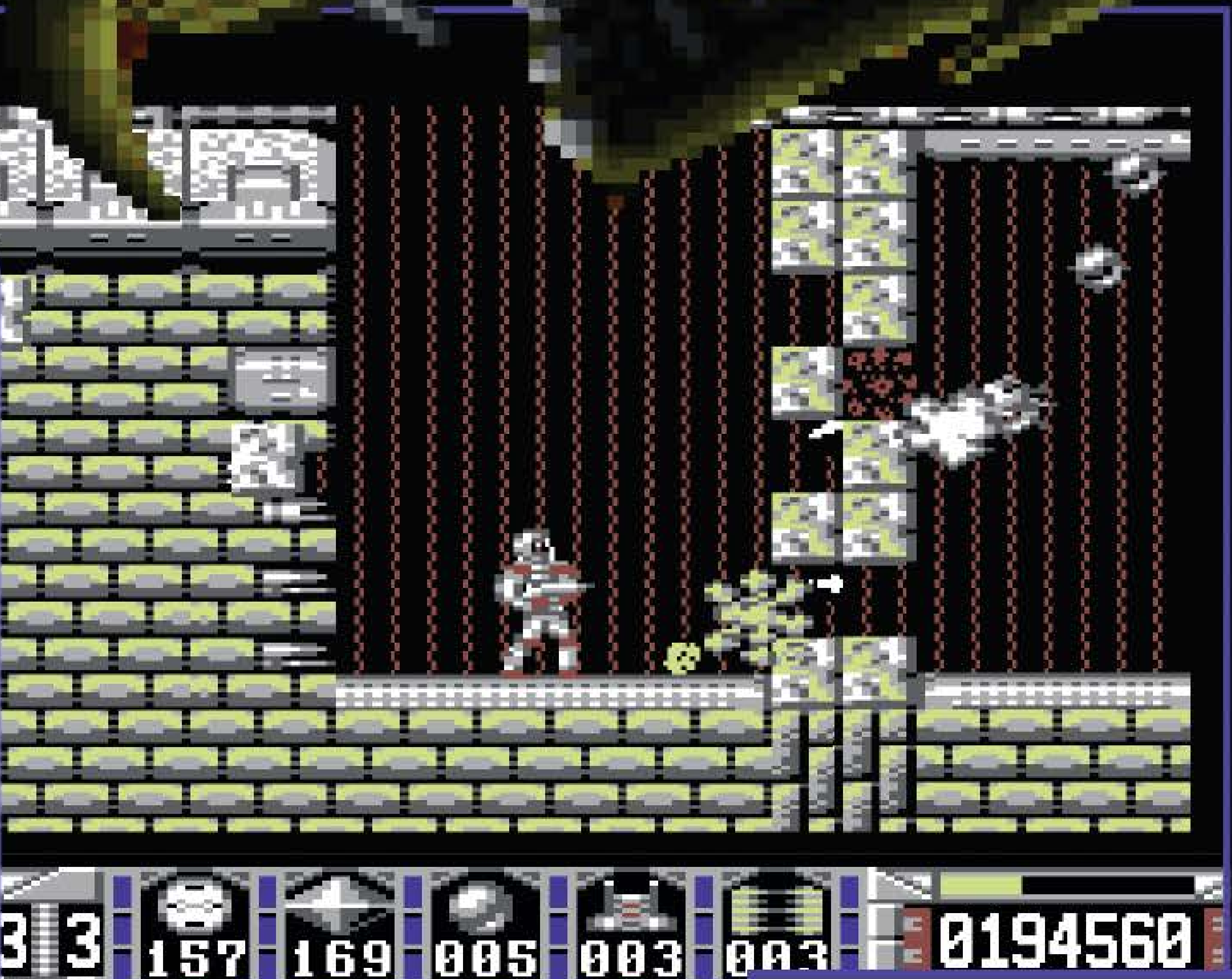
MINA



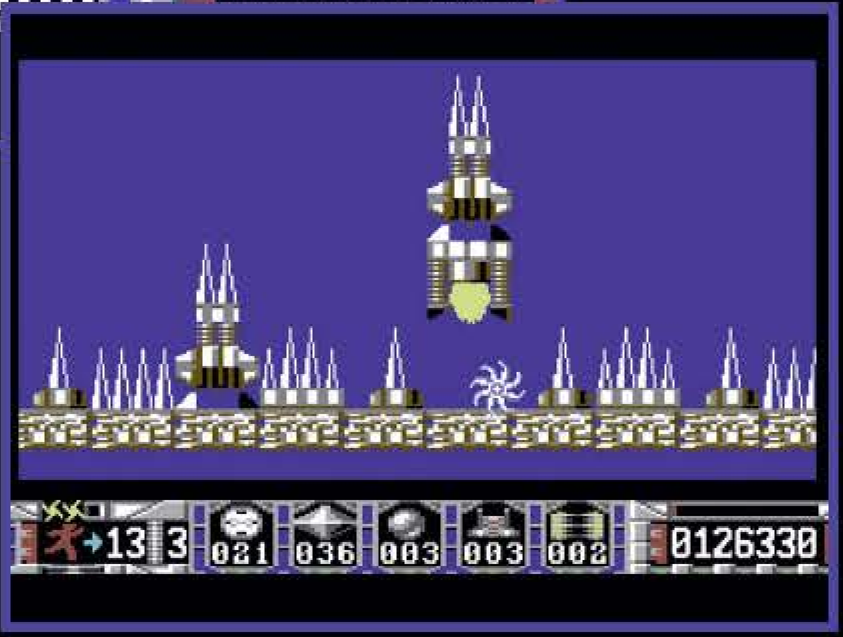
» [C64] En *Turrican* surgen amenazas inesperadas como lluvias de rocas.



DROIDE



» [C64] Los bloques-obstáculo son algo inherente a *Turrican*, pero se eliminan con facilidad.



» [C64] El personaje controlado por el jugador puede metamorfosearse en un destructivo giroscopio, igual que Samus en *Metroid*.

▶ A principios de 1991 se pusieron a la venta las versiones para C64, Amiga y ST, logrando ser puntuadas con notas fabulosas que aparecieron en las revistas especializadas. Y Enigma Variations adaptó el título a Spectrum y Amstrad que se lanzaron en verano con rotundo éxito.

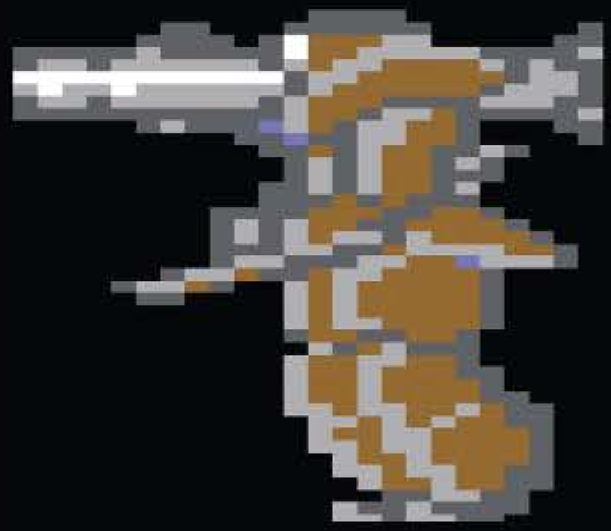
En invierno de 1991, The Code Monkeys llevó el primer *Turrican* a Mega Drive, PC Engine y Game Boy; las tres conversiones quedaron maravillosas y fueron enormemente disfrutadas y fabulosamente criticadas por quienes las jugaron. Más o menos un año después, The Code Monkeys crearon adaptaciones de *Turrican II* para Game Boy y Mega Drive, aunque sus gráficos fueron retocados en consecuencia para una licencia: la película *Soldado Universal* protagonizada por Jean-Claude Van Damme y Dolph Lundgren.

Y casi al mismo tiempo, llegó a las tiendas *Super Turrican* para NES. Desarrollado en su totalidad por Manfred en tiempo récord, el título adaptaba *Turrican* haciendo un uso prodigioso del hardware específico de la sobremesa ochobitera de Nintendo.

Lo que a partir de aquel punto aconteció con el legado de *Turrican* fue complicado. Entre las primaveras de 1993 y 1994, Factor 5 produjo *Super Turrican* para SNES, *Turrican III* para Amiga y *Mega Turrican* para Mega Drive. Todas ellas recibieron excelentes críticas.

En 1995, se lanzaron tanto una versión para PC de *Turrican II* como una secuela para SNES llamada *Super Turrican 2*, esta última bastante

LÁSER



ROBO SAMURAI

¡DISPARA O MUERE!

CÓMO DOMAR LA FURIA SALVAJE DEL RUN AND GUN DE MANFRED TRENZ

PLATAFORMEO PRECISO

En *Turrican* no siempre está claro qué zonas se encuentran a nuestro alcance, y las únicas plataformas visibles están unas justo encima de las otras. Esto requiere aprender a realizar un tipo de salto primero hacia arriba desde la más baja, y después corregir el movimiento hacia la más alta.

ARMAS ACUMULATIVAS

El armamento es clave para dominar *Turrican*. Comienzas disparando ráfagas cortas, y encontrando mejoras conseguirás que estas sean más largas. También hay disparos múltiples y láseres, igualmente mejorables recogiendo el potenciador correspondiente.

OTROS COLECCIONABLES

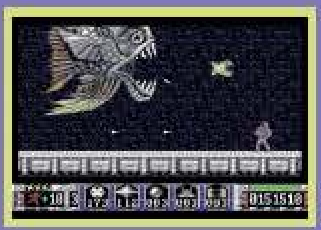
Hay más objetos útiles que recoger en *Turrican*: un escudo que protege a nuestro avatar en el juego y destruye a sus enemigos al tocarlos, un recuperador de barras de energía, vidas extra y diamantes con los que obtienes una continuación si consigues 300.

EXPLORACIÓN ÉPICA

Merece la pena salirse del camino fácil en *Turrican*, ya que así encontrarás los potenciadores y diamantes más escondidos del juego. Esto implica superar obstáculos que de otro modo evitarías, pero esquivar obstáculos y derribar muros forma parte de la diversión.

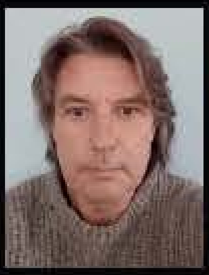
¿QUIÉN ES EL JEFE?

Un tema recurrente en *Turrican* son sus monumentales jefes finales: un enorme puño de hierro, el monolito de piedra, la piraña metálica gigantesca y una tremebunda calavera robótica. El mejor consejo que podemos darte para poder cargártelos a todos es que ataques y esquives.



AL HABLA CON EL DESARROLLADOR

MARK KIRKBY NOS CUENTA CÓMO VERSIONÓ TURRICAN A MEGA DRIVE, PC ENGINE Y GAME BOY



¿Cómo conseguisteis el trabajo de convertir *Turrican*?
Cuando fundamos The Code Monkeys, US Gold nos encargó versionar *The Games: Summer Edition* para ST y Amiga. En Estados Unidos, la producción fue realizada por Epyx, que tenía un productor llamado Chris Baxter. Tiempo después, Chris dejó Epyx y se unió a Accolade, y como le gustó lo que habíamos hecho en *The Games: Summer Edition*, continuó dándonos trabajo: cuando Accolade consiguió los derechos para convertir *Turrican* a otros sistemas, Chris nos preguntó si nos interesaría hacerlo.

¿Cuánto contacto tuvisteis con Manfred Trenz?
Teníamos acceso total a él si lo necesitábamos, pero lo que conseguimos nos permitió continuar sin ayuda, y eso fue todo el código fuente para C64 de Manfred. Estaba tan bien escrito. Aunque todos los comentarios estaban en alemán no hubo problema, porque estaba muy limpio; el tipo era un genio. Esto ayudó mucho, ya que estaba haciendo la versión para PC Engine, que era en gran medida 6502 en su núcleo.

¿Qué desafíos te trajo realizar las conversiones?
Tuvimos que crear herramientas para capturar los gráficos de Amiga que nos proporcionaron, y adaptarlos al formato correcto; nuestras conversiones eran para sistemas con gráficos basados en mosaicos, y el Amiga no los tiene así. Mega Drive y PC Engine podían mostrar enormes cantidades de sprites, pero teníamos problemas con los enemigos grandes en Game Boy. Tuvimos que mostrarlos cada dos o tres fotogramas, aprovechando las características de la pantalla de Game Boy.

¿Os supervisó mucho Accolade?
Utilizábamos un módem para subir las ROMs a Accolade cada noche. Accolade las grababa, testeaba las mecánicas mientras dormíamos y, por la mañana, enviaba faxes larguísimos con los cambios que querían.

¿Tuvisteis libertad para introducir mejoras específicas en el caso de cada consola?
Accolade quería que nuestros juegos fueran lo más parecidos posible al original. La posibilidad de multiplexar sprites en Mega Drive implicaba que podríamos haber tenido enemigos más grandes y funcionales. Pero solo teníamos 16 semanas para hacer los tres juegos, y ese fue el principal contratiempo.

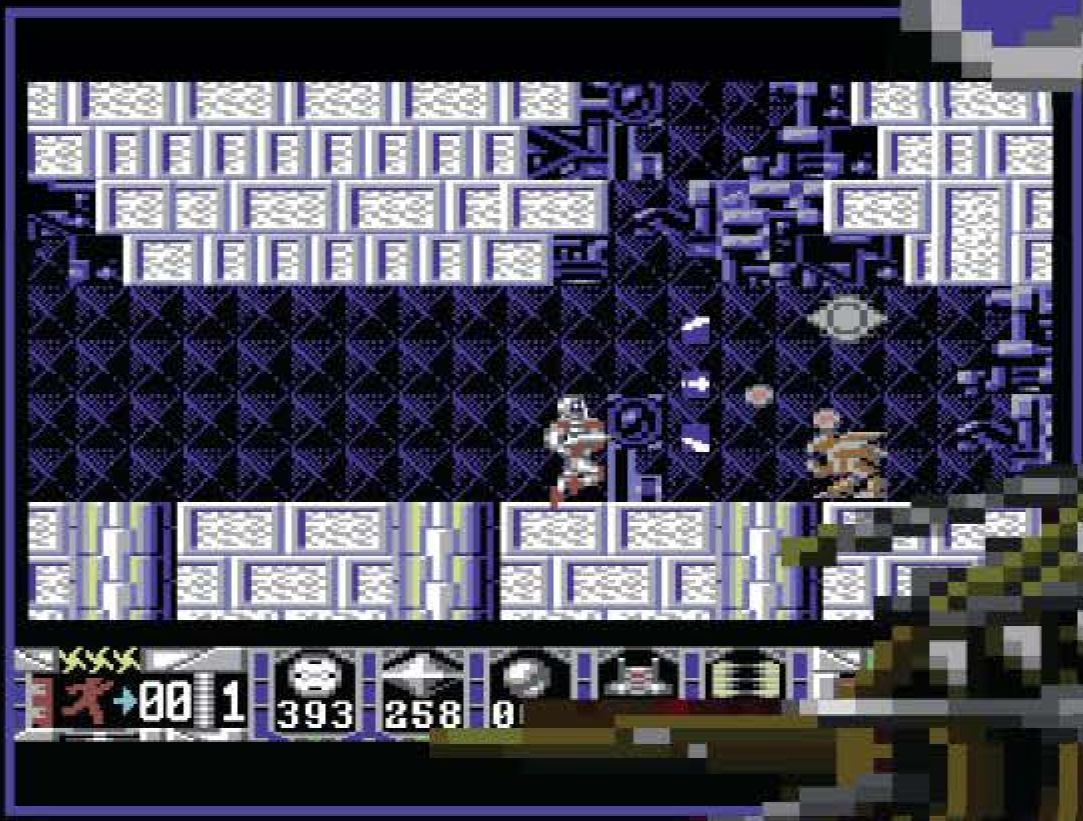
Tus conversiones de *Turrican II* terminaron publicándose como *Universal Soldier*. ¿Cómo llegó a pasar esto?
Fue algo muy molesto. Llevábamos un 70 % del desarrollo cuando Accolade nos dijo que habían conseguido la licencia de *Universal Soldier*, y que cambiáramos los gráficos para adaptarnos a la misma. Enviamos imágenes a Dolph Lundgren para que viera cómo sería en los juegos, y le gustó. Pero a Jean-Claude Van Damme no. Creo que tuvimos que hacer cinco o seis cambios. Quiero decir, Game Boy tenía cuatro colores. ¿Qué esperaba?

ESCUDO

> “LA POSIBILIDAD DE MULTIPLEXAR SPRITES EN MEGA DRIVE IMPLICABA QUE PODRÍAMOS HABER TENIDO ENEMIGOS MÁS GRANDES Y FUNCIONALES. PERO SOLO TENÍAMOS 16 SEMANAS”
> **MARK KIRKBY**

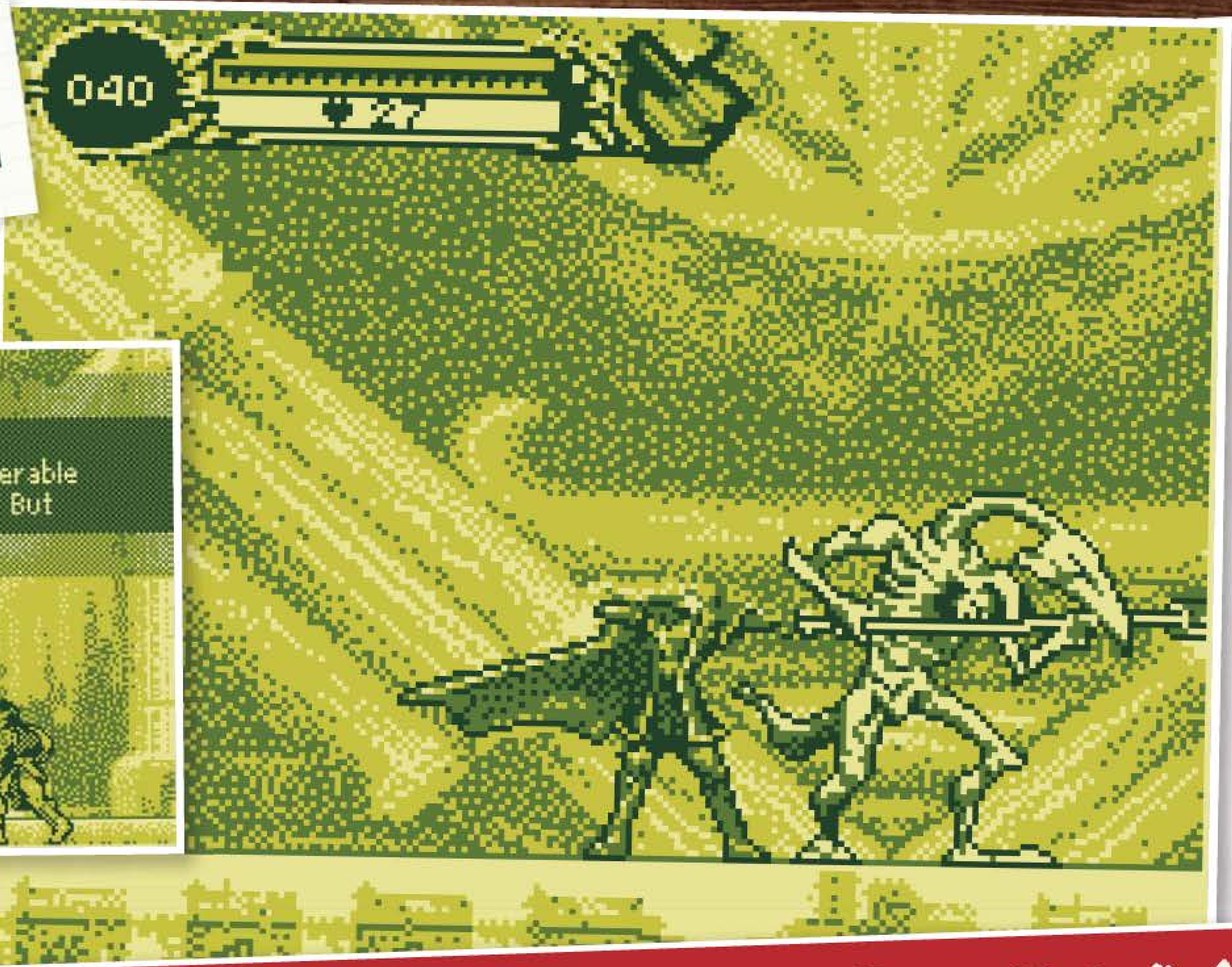
más lineal que anteriores títulos de la serie. Manfred trabajó cuatro años más tarde en una continuación llamada *Turrican 3D* para PC y Dreamcast, pero el proyecto nunca vio la luz.

Varios juegos de la saga *Turrican* aparecerían posteriormente en colecciones para sistemas modernos a lo largo de 2021 y 2022, y el poseedor de los derechos de la franquicia ha manifestado su deseo de crear un nuevo título que se añada a la saga. Tocará esperar a ver qué sucede al respecto, pero lo innegable es que el original que desarrolló Manfred Trenz para C64 sigue siendo un reto irresistible tanto para los adictos a los plataformas como a quienes gozan un buen título de disparos. ✱

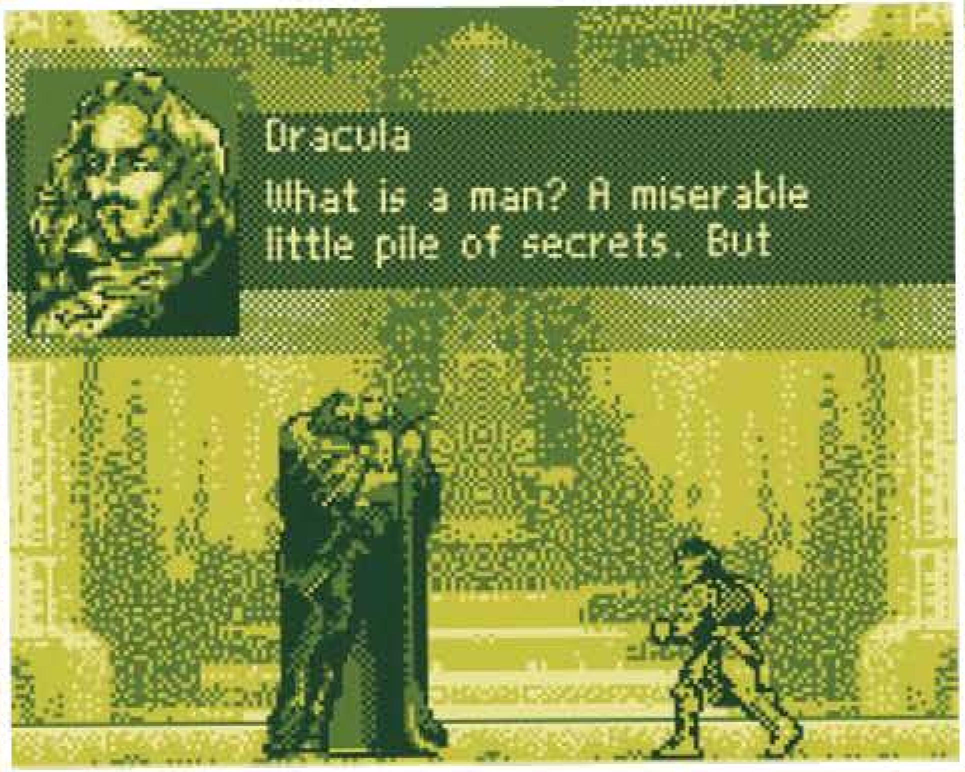


» [C64] El disparo múltiple en *Turrican* ofrece un buen equilibrio entre alcance y cobertura.

DISPARO MÚLTIPLE



» [Game.com] No podía faltar la ya famosa frase de Drácula (aunque pierde contundencia sin el subrayado vocal).

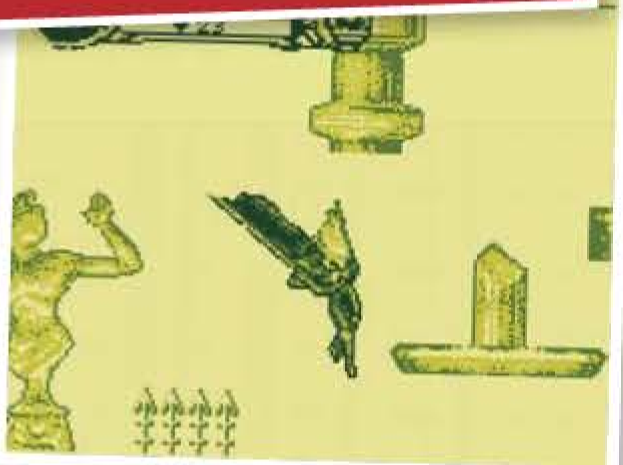

Dracula
What is a man? A miserable little pile of secrets. But

» [Game.com] Incluso se recogen las batallas contra jefes, lo cual impresiona bastante.

CASTLEVANIA: SYMPHONY OF THE NIGHT

Antes de poder hincar el diente a usuario alguno, clavaron una estaca en el corazón de esta versión nunca lanzada del clasicazo de Konami.

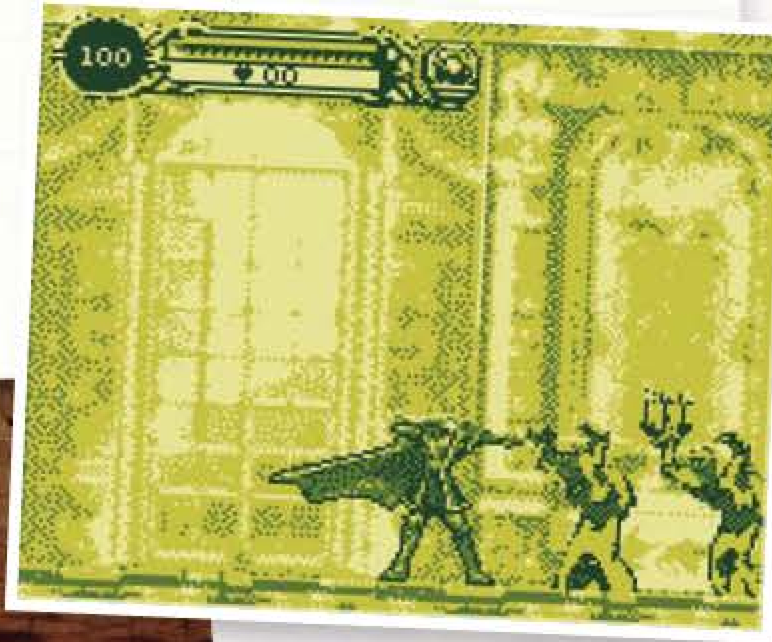
Texto de Nick Thorpe



LOS DATOS

- **»COMPAÑÍA:** TIGER ELECTRONICS
- **»DESARROLLADOR:** TIGER ELECTRONICS
- **»PLATAFORMA:** GAME.COM
- **»NO-LANZAMIENTO:** 1999

» [Game.com] Derrotar a estos zombis es complicado por la deficiente detección de colisiones.



Lo que sucedió con Game.com es uno de los fracasos más inentendibles en la historia de los videojuegos. Aunque el sistema hoy día es conocido por sus títulos de baja calidad y su pantalla prácticamente inutilizable, Tiger no iba desencaminada cuando en 1997 decidió que aún había sitio en el mercado para una nueva portátil. La Game Boy tenía sus añitos, y sus otros competidores habían caído. Pero Game.com hacía orgullosa gala de funciones avanzadas, incluida la conectividad a internet. Es más, debido a las relaciones de colaboración que había establecido con los publicadores más importantes, Tiger podía presumir de tener en su catálogo a *Duke Nukem*, *Mortal Kombat*, *Resident Evil* o *Sonic*.

Tiger fue comprada por Hasbro Interactive en 1998, quienes tenían una relación comercial establecida con Konami ya que habían lanzado la versión para PlayStation de *Frogger* como trabajo conjunto. También se lanzó una versión para Game.com del citado clásico de los salones recreativos, y no era el único título que Konami tenía previsto convertir para la desafortunada portátil. Tiger mostró las versiones para Game.com de *Metal Gear Solid* y *Castlevania: Symphony Of The Night* en el E3 de mayo de 1999, y en un comunicado de prensa fechado en octubre de 1999 se indicaba que ambos juegos se pondrían a la venta en noviembre como parte de una campaña navideña que además incluiría a *Holyfield Championship Boxing*, *Madden Football*, *WCW Whiplash* y *Furbyland*.

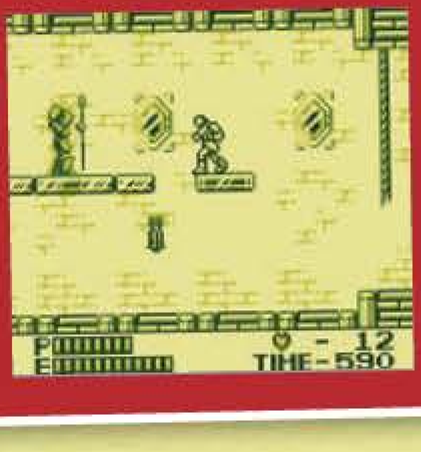
Castlevania: Symphony Of The Night nunca se lanzó, lo cual no tuvo nada que ver con el título en sí. La oportunidad de mercado que Tiger vislumbró en 1997 se esfumó: Game Boy Color y *Pokémon* reafirmaron el dominio de Nintendo en el sector, mientras que el flujo de ventas de Game.com era lento y además se había descuidado el sistema en gran medida en 1998. Se hizo un intento de dirigir el formato hacia el mercado económico, con el lanzamiento de Game.com Pocket Pro a un precio de 29,99 dólares en junio de 1999. Nada de esto sirvió para nada ya que no se lanzó un solo juego para este hardware revisado; Tiger abandonó la plataforma sin apenas hacer ruido.

Durante muchos años, los fans solo podían especular acerca de cómo habría sido la adaptación portátil de la aventura de Alucard,

HERMANOS DE SANGRE

CASTLEVANIA II: BELMONT'S REVENGE

1991, KONAMI



■ Es más una aventura lineal que un metroidvania como *Symphony Of The Night*, pero si buscas un *Castlevania* portátil reinterpretado a escala de grises, esta es sin ninguna duda la mejor versión para Game Boy.

CASTLEVANIA: SYMPHONY OF THE NIGHT

1997, KONAMI

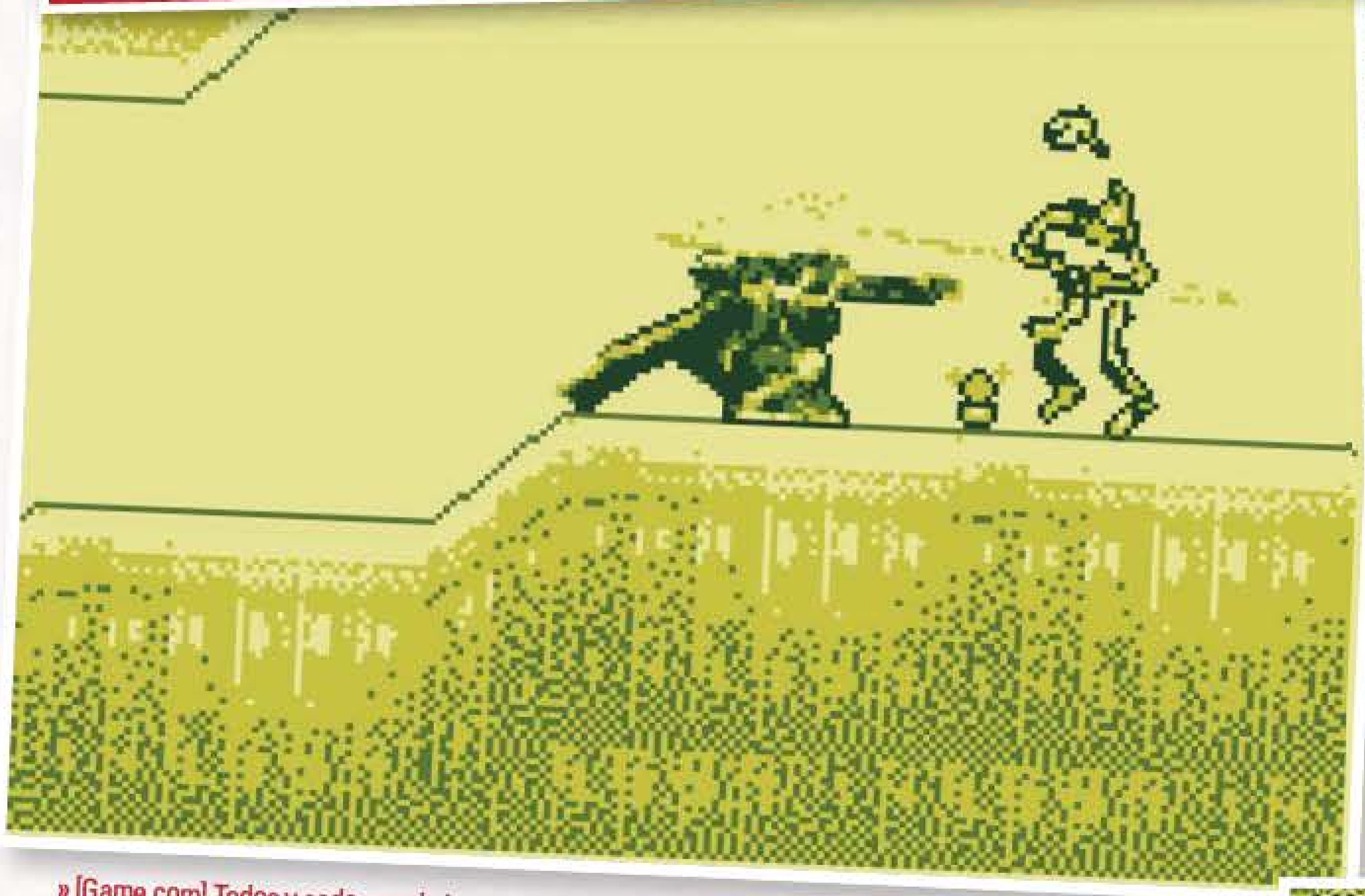
Dracula
What is a man?
A miserable little
pile of secrets.

■ Afortunadamente, la versión que inspiró el port para Game.com sí llegó al mercado, aunque los elevados precios de las versiones físicas para PlayStation y Saturn harán que te decantes por las ediciones digitales.

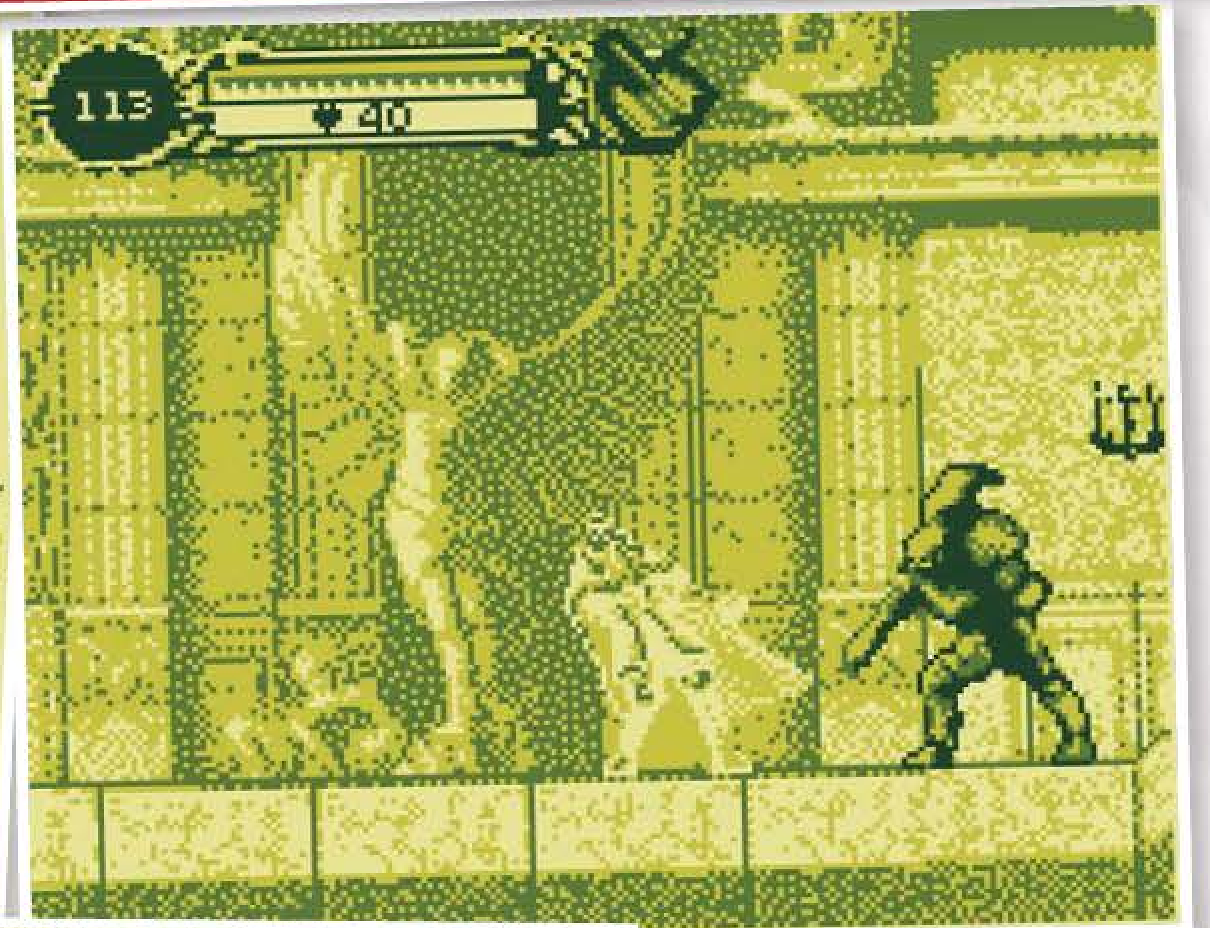
CASTLEVANIA: ARIA OF SORROW

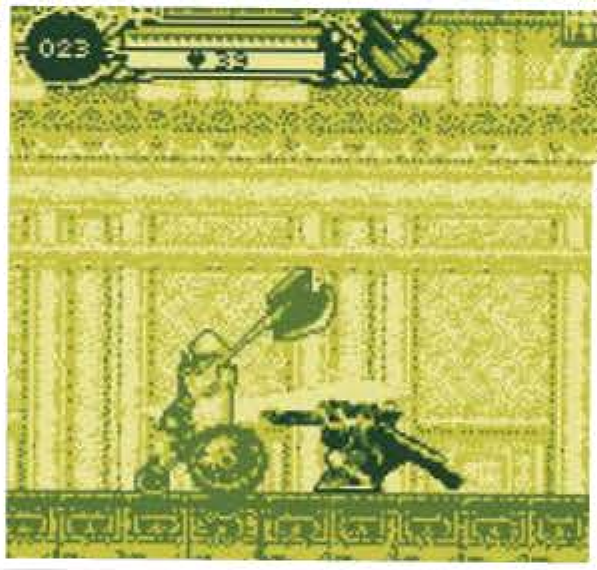
2003, KONAMI

■ Esta aclamadísima aventura para Game Boy Advance tiene la estructura de un metroidvania y rezuma inteligencia hecha portabilidad. Si se te hace caro, considera adquirirlo dentro de la *Castlevania Advance Collection*.

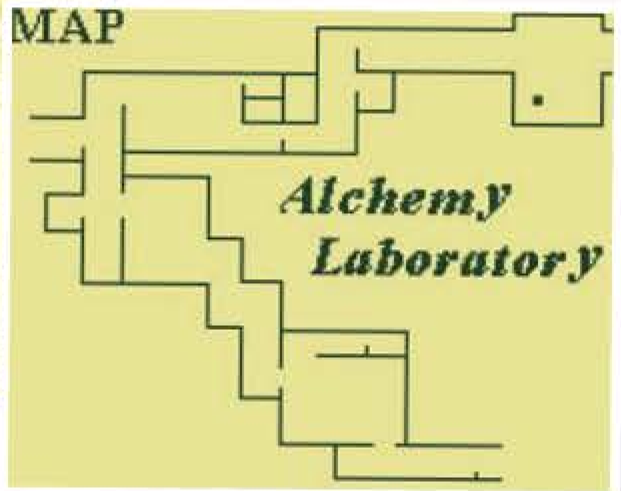


» [Game.com] Todos y cada uno de los enemigos emiten un irritante gruñido genérico antes de morir.





» [Game.com] Puede resultar difícil distinguir qué está pasando en las escenas más detalladas.



» [Game.com] El mapa demuestra cuán fiel es el diseño del castillo al original en esta versión.

gracias a un muy limitado número de pantallazos publicados en su momento por Tiger. En 2022 se puso fin a toda esa especulación, cuando el grupo de preservación de prototipos Hidden Palace publicó una imagen ROM del juego.

La gran sorpresa vino cuando se comprobó que los desarrolladores no estaban intentando realizar una adaptación recortada del título de PlayStation, sino una conversión fiel y completa. El mapa, los diseños de las estancias y los enemigos se muestran con una fidelidad pasmosa, incluido el castillo invertido, y aunque Alucard puede equiparse exactamente de la misma y conocida manera, es incapaz de cambiar a su forma de lobo. Tampoco se recoge la pelea entre Richter Belmont y Drácula, aunque sí la escena asociada a dicho enfrentamiento. Se desconoce si estas características no se terminaron y quedó descartada su inclusión durante el desarrollo, pero el prototipo puede jugarse de principio a fin.

Sin embargo, su intento de mimetizar al original genera problemas como esas representaciones en escala de grises de los célebremente conocidísimos fondos, impresionantes pero poco funcionales debido al emborronamiento que genera el scroll en pantalla de Game.com. Hay zonas con fondos menos detallados, en las que es más sencillo distinguir a Alucard y demás objetos importantes. El tamaño del juego también habría sido un problema al no haber forma aparente de guardar partida, con lo que cabe pensar que la versión portátil de *Symphony Of The Night* habría hecho uso de un sistema de contraseñas para recuperar la historia narrada en momentos ya avanzados.

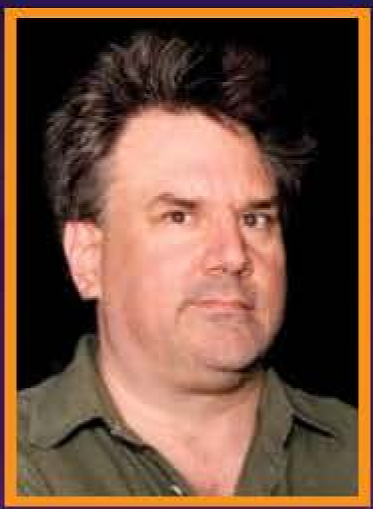
> "Hay zonas con fondos menos detallados, en las que es más sencillo distinguir a Alucard y demás objetos importantes"

Al margen de un entramado sonoro realmente terrible, el prototipo no resulta demasiado divertido de jugar por las malas rutinas de colisión, lo que afecta tanto al plataformeo como al combate. La espada de Alucard no siempre golpea a los enemigos que visual y claramente 'toca' y, rozar una plataforma con el costado detiene nuestro avance ascendente. ¿Podrían haberse resuelto estos problemas antes del lanzamiento? Por desgracia, nunca lo sabremos. Es una pena que *Castlevania: Symphony Of The Night* nunca se terminara adecuadamente, ya que es un proyecto más ambicioso que la mayoría de juegos que se escribieron para Game.com. Algunos de sus inconvenientes son inherentes al hardware, pero los problemas de colisiones del prototipo podrían haberse solucionado… quizá. Por fortuna, siempre podremos disfrutar el título original. ★

RETURN TO MONKEY ISLAND

HAN PASADO MÁS DE TRES DÉCADAS DESDE QUE RON GILBERT Y DAVE GROSSMAN CREARAN UN REFERENTE ATEMPORAL PARA EL GÉNERO DE AVENTURAS POINT-AND-CLICK. ANTES DE EMPRENDER TRAVESÍA HACIA NUEVOS HORIZONTES, AMBOS AUTORES LEGENDARIOS RECUERDAN SU VIAJE JUNTOS Y EXPLICAN CÓMO TERMINÓ EN RETURN TO MONKEY ISLAND

TEXTO DE ALAN WEN



» Han pasado muchos años, pero Ron Gilbert por fin ha hecho un nuevo *Monkey Island*.

» Dave Grossman ha estado trabajando con Ron Gilbert en *Return To Monkey Island*.

En el libro *Blood, Sweat & Chrome*, se relata una historia contada por más de cien entrevistados que revelan los acontecimientos adversos con los que tuvo que lidiar el realizador George Miller para sacar adelante la película *Mad Max: Fury Road* en 2015, un proyecto que llevaba gestándose unos veinte años.

Evidentemente no es esa la historia que queremos contar aquí, pero sirve perfectamente como introducción mediante la comparación del hecho arriba mencionado, con los treinta años que han tenido que pasar para que el creador original de *Monkey Island*, Ron Gilbert, consiga ver culminado el esperadísimo (por él, y por tantos jugadores enamorados de la mítica saga) *Return To Monkey Island*. El codiseñador del título, Dave Grossman, nos explica que el calendario de desarrollo fue en realidad más sencillo: "Ron y yo pasamos juntos un fin de semana en enero de 2020, y hablamos sobre qué tipo de temas y asuntos tenían razón de ser para nosotros y hacia dónde podíamos llevarlos. Hace 30 años, no es un juego que hubiéramos podido tener o hacer".

Ron Gilbert ya había tanteado en el pasado la idea de hacer otro juego de *Monkey Island*, el cual indudablemente se ambientaría tras el final de *Monkey Island 2* que aún sigue dividiendo a los fans; en una entrevista de 2002 con The International House Of Mojo, Ron bromeó diciendo que esa posible continuación debería llamarse *Monkey Island 3a: El Secreto Revelado O Le Devolvemos Su Dinero*. Pero no hay un gran documento de diseño atrapado en el infierno del desarrollo durante décadas. Lo que Dave quiere decir es que ha sido necesario el paso natural del tiempo para que tanto él como Ron se planteen, en el presente, qué significa para ellos *Monkey Island*, así como para su siempre desventurado y ahora además avejentado pirata Guybrush Threepwood. Hay un juego evidente con la nostalgia y el deseo de hacer volver los días de gloria, algo también inherente a otras secuelas fílmicas largamente esperadas cuyos actores y los personajes que interpretan han crecido al mismo tiempo que su público, ya sea *Star Wars*, *Top Gun* o *Clerks*.

También era cuestión de esperar a que se alinearan los astros. Desde que Disney adquirió *Monkey Island* junto al resto de franquicias y marcas creadas en su momento por LucasArts, Ron había expresado en Twitter su interés por comprar los derechos de *Monkey Island* y *Maniac Mansion*, hecho apoyado por una petición por parte de los fans, pero no hubo manera. Incluso hoy día, Ron confirma que esos derechos siguen sin ser suyos. Pero *Return* fue posible gracias al publicador Devolver Digital, cuyo fundador, Nigel Lowrie, tenía contactos con Disney.

A partir de ese punto se trataba de volver a reunir a la pandilla, empezando por Dave Grossman, así como al programador David Fox y los compositores Peter McConnell, Michael Land y Clint Bajakian. Aunque los dos primeros juegos originales eran 'solo texto', fue un gran acierto contar en el proyecto con el actor de doblaje Dominic Armato, la voz de Guybrush desde *The Curse Of Monkey Island*, así como en los remakes de la Edición Especial.

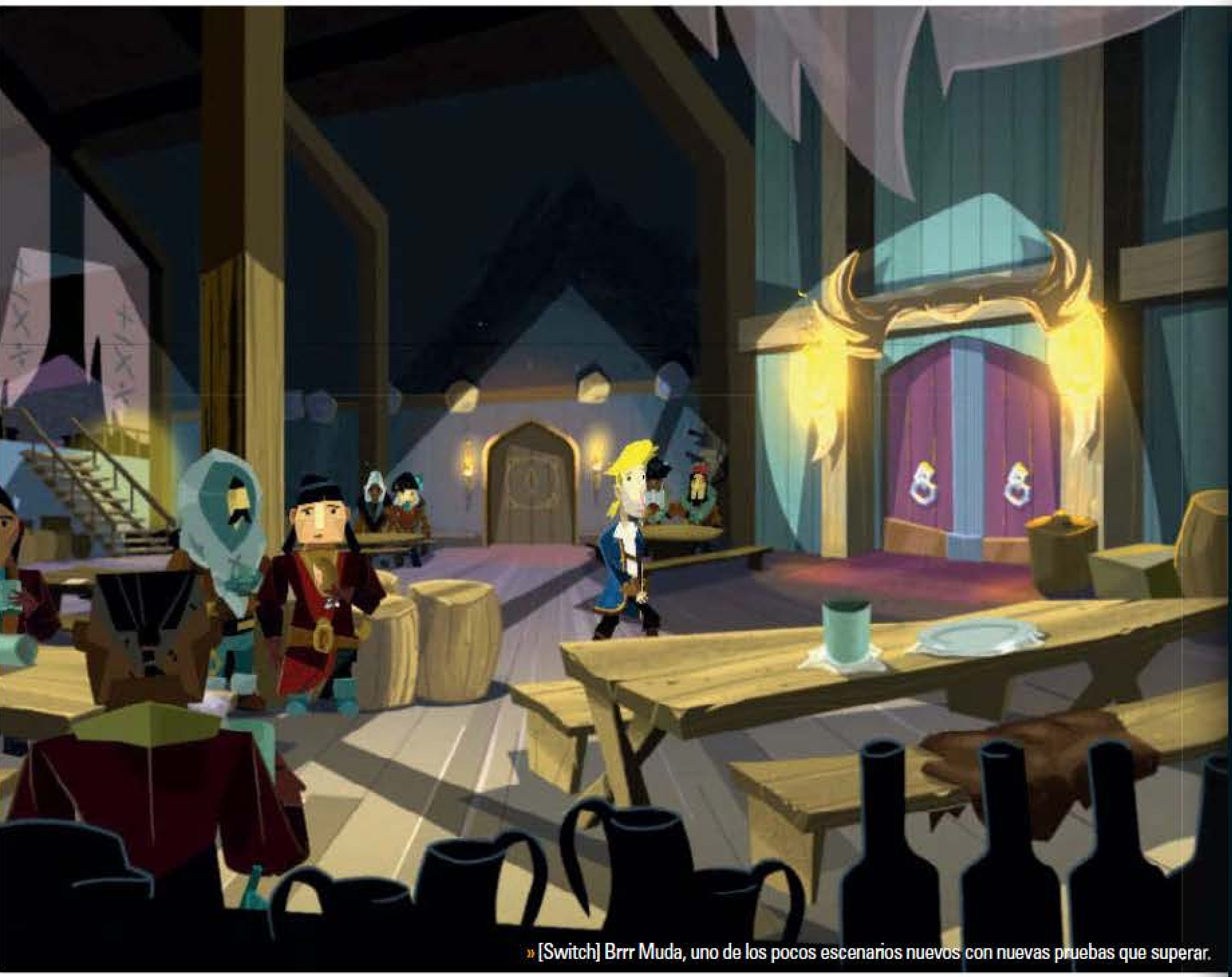
"Arrancamos el proyecto sin saber si Dom estaría dispuesto a trabajar con nosotros", admite Dave. "No teníamos ningún plan de contingencia para haberlo hecho sin él. Ninguno de los dos imita especialmente bien a Guybrush, así que estoy encantado de que Dom estuviera disponible, así como otros miembros del reparto". ▶

LOS DATOS

- » **COMPAÑÍA:** DEVOLVER DIGITAL
- » **DESARROLLADOR:** TERRIBLE TOYBOX
- » **LANZAMIENTO:** YA. POR FIN.
- » **PLATAFORMA:** MAC, PC, SWITCH
- » **GÉNERO:** AVENTURA

REAL VO
GOING OUT OF BUSINESS
SALE

» [Switch] El afecto entre Guybrush y Elaine queda patente más por las cariñosas interacciones que entre ellos mantienen que mediante sus diálogos.



» [Switch] Brrr Muda, uno de los pocos escenarios nuevos con nuevas pruebas que superar.

PAPIRO FLEXIA

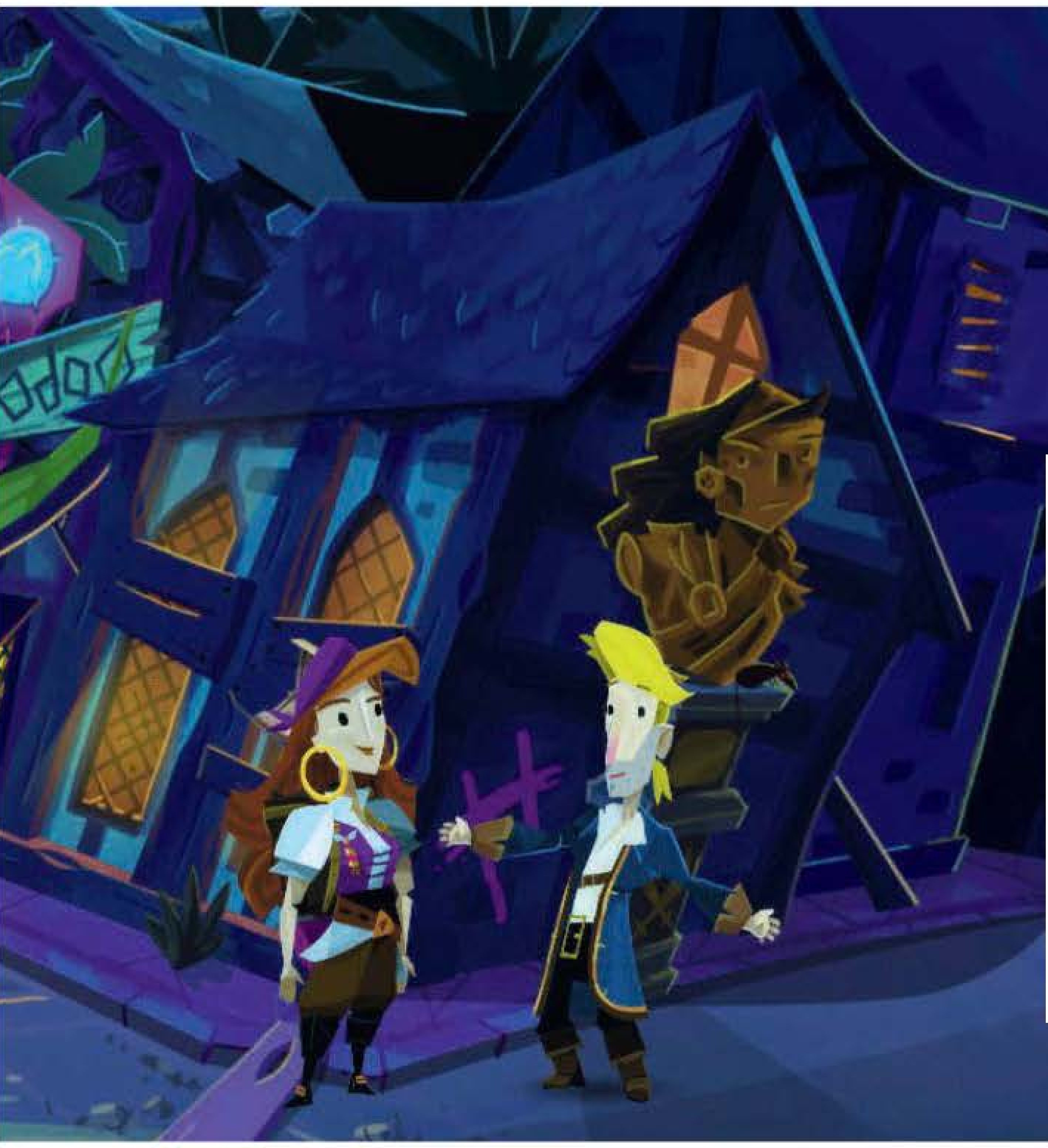
El traje nuevo de papel del Emperador

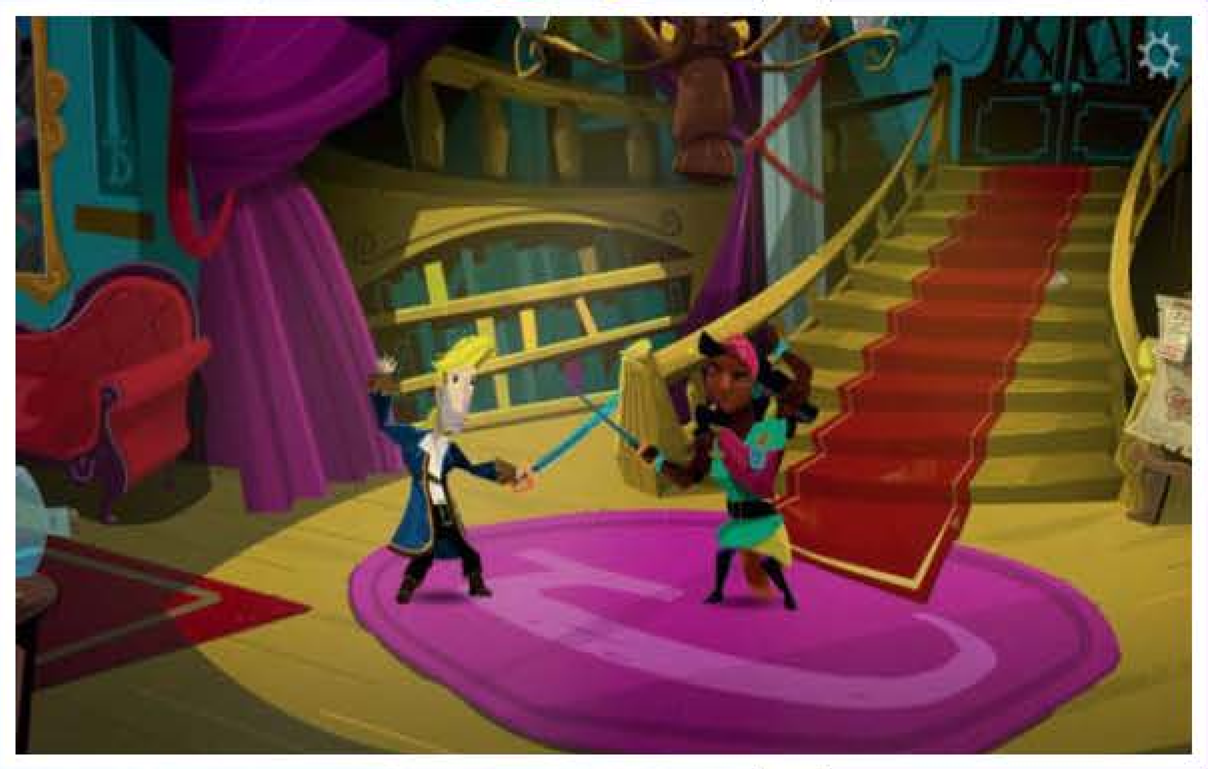
Todo el mundo recibió con entusiasmo la noticia de que habría un nuevo juego de la saga *Monkey Island*, pero no sucedió lo mismo con su renovado estilo artístico, el cual cambiaba el aspecto de las ilustraciones originales de Steve Purcell por algo más 'estilizado'. Una ruidosa minoría reaccionó desagradablemente, de forma similar a cuando se mostró por vez primera el Link en cel-shading de *Wind Waker*.

Y al igual que sucedió con aquel título, la renovación visual cobra pleno sentido cuando se observa en movimiento. Son animaciones indudablemente más expresivas que las mostradas por el pixel art original, el cual realmente solo mostraba el arte de Steve en los primeros planos. De hecho, el director artístico Rex Crowle, conocido por el trabajo que hizo para *Tearaway* y *Knights And Bikes* (también de aspecto como realizado artesanalmente en papel) recibió el encargo cuando Ron recordó haber visto un Guybrush de aspecto 'estilizado' que Rex le envió hace muchos años.

Rex declaró a *PC Gamer* que optó por esa estética para *Return* porque encajaba con la temática central del juego. "No es algo intercambiable, que puedas aplicar como un filtro de Photoshop. Y para esta aventura, el estilo de libro ilustrado encajaba a la perfección".

> **"HACE 30 AÑOS, NO ES UN JUEGO QUE HUBIÉRAMOS PODIDO TENER O HACER"**
> **DAVE GROSSMAN**





» [Switch] Sigue habiendo peleas con espadas, pero no esperes que se resuelvan a insultos.

FOLIOS COPIO

Inspirándose en clásicos cinematográficos

Pensar en piratas en la gran pantalla es inevitablemente pensar en *Piratas Del Caribe*, con lo que sería lógico suponer la existencia de algún paralelismo entre la exitosa franquicia fílmica mencionada y *Monkey Island*, ahora también propiedad de la Casa del Ratón. Pero, aunque podríamos considerar que tanto Guybrush como Jack Sparrow son piratas torpones y tontainas, es un acierto que el tercer título creado por Ron no presente ninguna influencia clara de una serie de películas que llevan tiempo tomándose demasiado en serio a sí mismas.

Sí se nota la huella dejada en *Return* por la comedia aventurera de 1987 *La Princesa Prometida*. Este clásico de culto ya tenía presencia desde entregas anteriores de la serie: "me llamo Guybrush Threepwood. ¡Prepárate a morir!". Pero *Return* va más allá, y recupera el ingenioso marco narrativo de la película en el que un abuelo lee un libro a su nieto enfermo; en el videojuego, un Guybrush con cierta edad cuenta sus aventuras a su hijo de una forma maravillosamente humorística. Adaptemos para la ocasión la famosa frase de la película clásica: "cuando yo tenía tu edad, los videojuegos se llamaban libros. Y este es un libro especial".

▶ Habiendo pasado de dos personas a veinticinco en su mejor momento, Terrible Toybox era aún más grande que el equipo de LucasArts que desarrolló *The Secret Of Monkey Island* en 1990. El desarrollo llevó el doble de tiempo, pero hay que tener en cuenta los añadidos que se hicieron al proceso de producción como la grabación de diálogos o animaciones más avanzadas. Está claro que no es un título AAA, pero tampoco es un indie cutre.

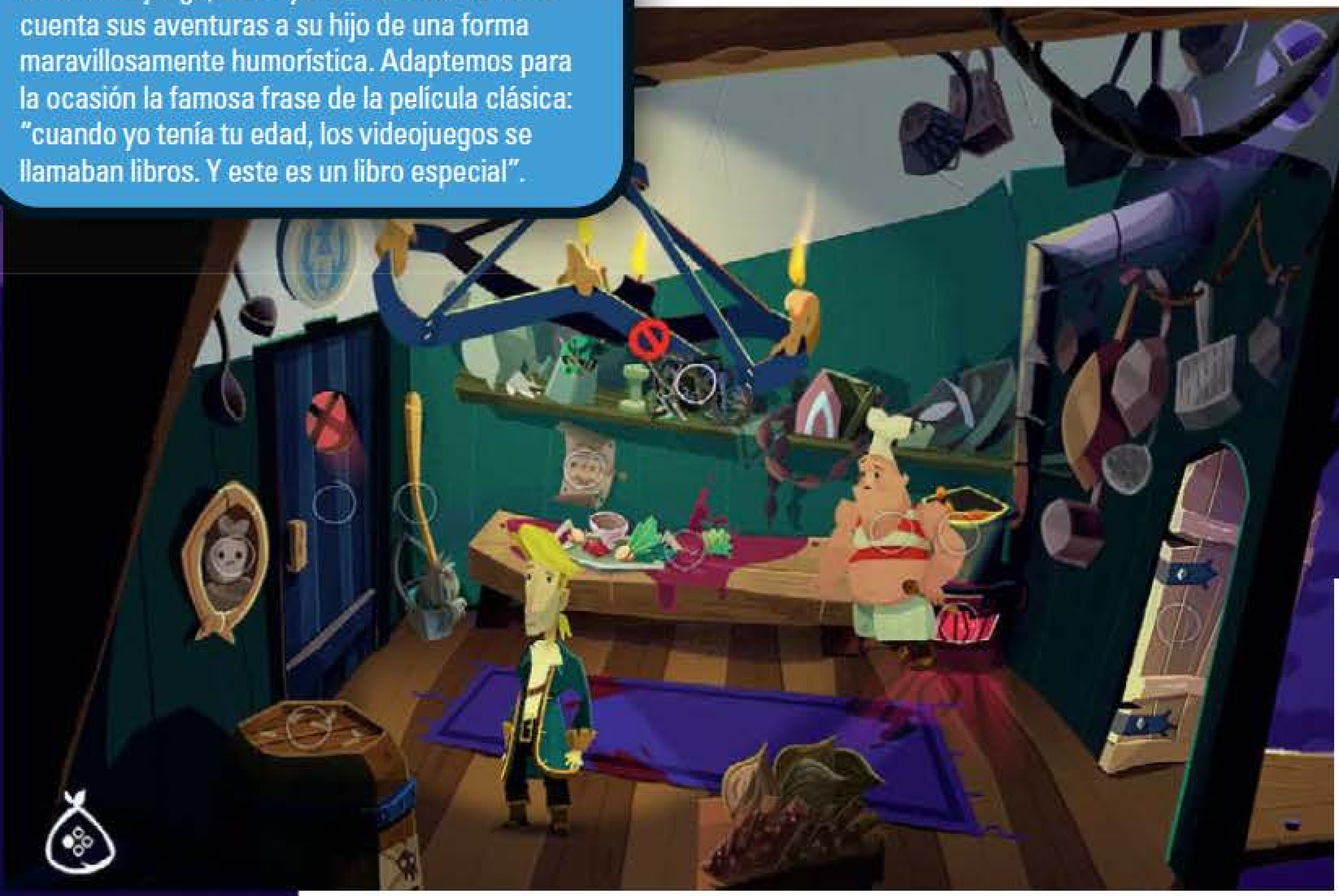
Indie, o no (Ron, de cualquier modo, cree que el equipo tiene una mentalidad indie de 'hagamos cosas, intentemos innovar, hagámoslo rápido'), aquello no afectó a lo con *Return* se pretendía conseguir. "Desde el principio, el objetivo fue hacer algo parecido a uno de los primeros *Monkey Island* en cuanto a lo que hacen sentir al jugador, y el presupuesto se ajustó para cumplir con tal requisito y no al revés", explica Dave.

Como título diseñado para recordar el pasado a los fans de la serie, hay algo estructuralmente familiar cuando Guybrush comienza su aventura de vuelta a la Isla de Mêlée, una vez más averiguando cómo llegar a Monkey Island y descubriendo su secreto, de verdad en esta ocasión. "Ha sido genial volver a trabajar con Dave, siempre nos divertimos un montón", añade Ron. "Hemos trabajado juntos desde *Monkey Island* y siempre he sentido un gran respeto por él -sobre todo, por su forma de escribir y su creatividad-, así que fue genial volver a trabajar con él en este proyecto".

Nada de esto quiere decir que hablemos de un juego plagado de elementos reciclados. Reconoceremos el bar Scumm o las calles situadas más abajo, pero algunos establecimientos tendrán peor aspecto y habrá negocios nuevos. En estos lugares tan familiares habrá mucho nuevo que contar en lugar de limitarse a repetir fórmulas exitosas; en otras palabras, no esperes peleas de espadas resueltas a insulto limpio.

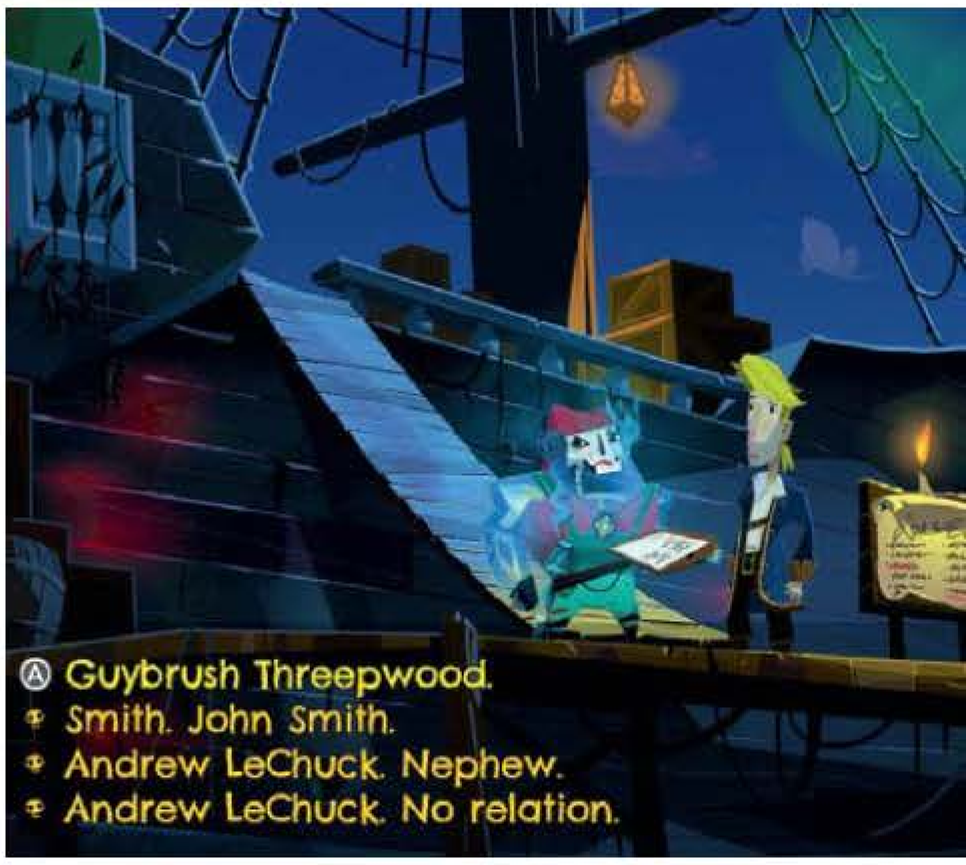
"Tampoco había peleas de espadas con insultos en *Monkey Island 2*", puntualiza Ron. "Algunos de los otros títulos tenían una versión de esto, pero no queríamos hacer una repetición o parodia por así decirlo, de la lucha de espadas con insultos. *Monkey Island* es icónico, y queríamos dejar que lo continúe siendo. No sé si podríamos haberlo hecho mejor". Otra cuestión diferente será si los nuevos puzles o escenarios dejarán la misma impresión memorable en los jugadores.

Lo que sí podemos asegurar es que aunque *Return* sigue siendo fundamentalmente una aventura point-and-click, hay mejoras a la usanza moderna que se han implementado para hacer que todo fluya mejor, especialmente si juegas en Switch en lugar de PC; en ese caso tendrás la opción de

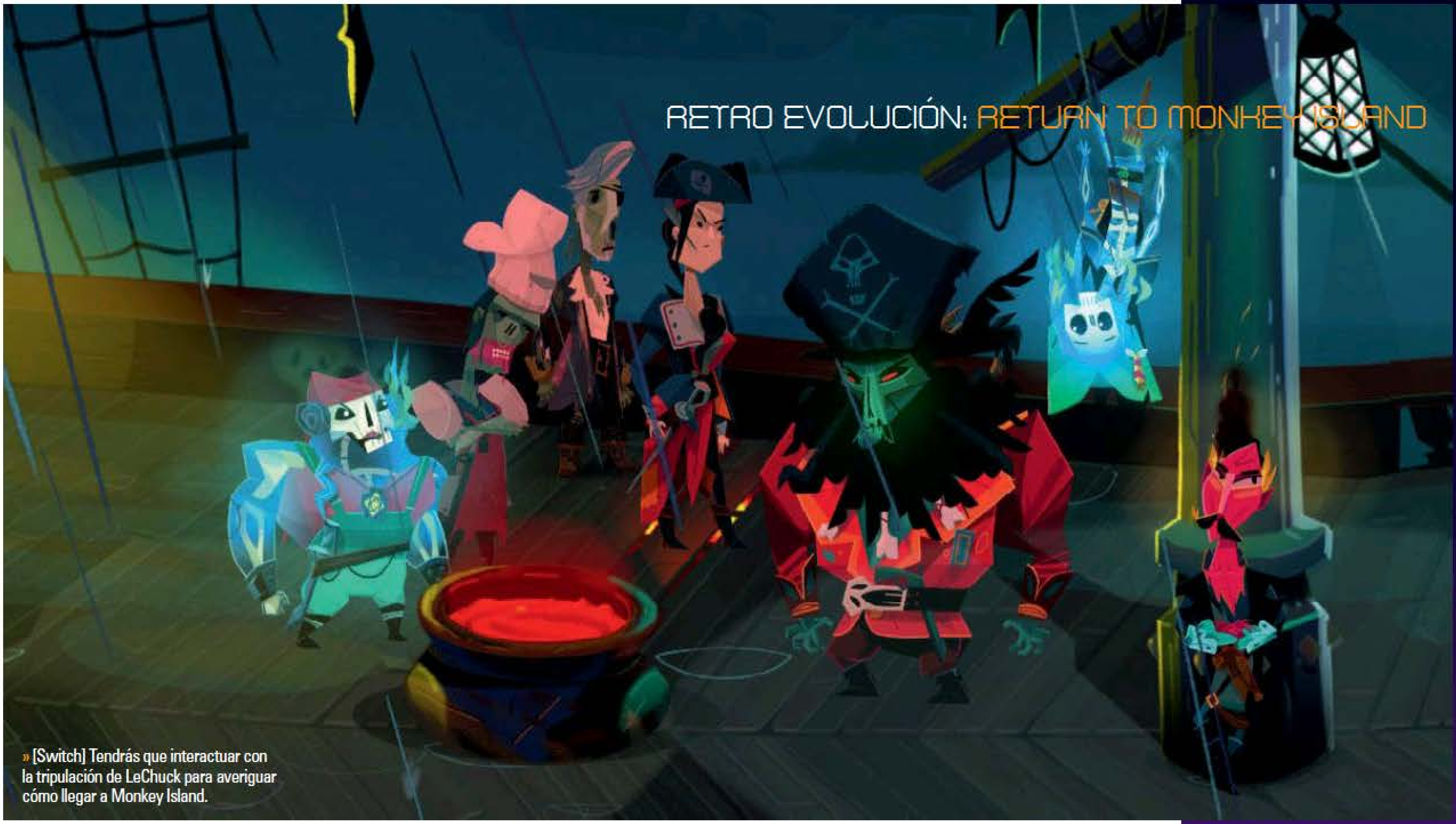


» [Switch] Se nos indicará cuando no sea posible que un objeto interactúe con otro.

» [Switch] Los jefes piratas de Mêlée están de vuelta... pero no esperes que sean los mismos.



Ⓐ Guybrush Threepwood.
✦ Smith. John Smith.
✦ Andrew LeChuck. Nephew.
✦ Andrew LeChuck. No relation.



» [Switch] Tendrás que interactuar con la tripulación de LeChuck para averiguar cómo llegar a Monkey Island.

» [Switch] Las múltiples respuestas siguen apareciendo en la parte baja de la pantalla.

elegir un control más intuitivo con el que puedes mover a Guybrush mediante el stick, incluso jugar empleando la pantalla táctil.

"Nuestros científicos llevan treinta años afanándose en sus laboratorios subterráneos sin ventanas, trabajando para mejorar la experiencia del jugador, buscando el camino perfecto y sin obstáculos hacia la diversión. No han conseguido nada grandioso, por supuesto, pero han hecho algunas mejoras", bromea Dave.

La mejora más agradecida de *Return* es el tremendo libro de pistas añadido para ayudar a los jugadores que se queden atascados. Es una gran implementación, tanto si eres un recién llegado al género que prefiere avanzar por la historia sin complicaciones, como si eres un veterano que no tiene todo el día para darse de cabezazos contra la pared metafórica de algún acertijo hasta dar con su solución. Sin embargo, las cosas han cambiado con respecto a los días del SCUMM, así que también tendrás una lista de tareas para llevar control de las misiones, mientras que la interacción con los objetos se realizará mediante un sistema de arrastrar y soltar más intuitivo.

Una de las mayores preguntas que los fans más veteranos desearán ver respondida, es cómo continuarán Ron y Dave su historia tras *LeChuck's Revenge*, y cómo logrará esta coexistir con los juegos en los que Ron no intervino. Cuando las comunidades de aficionados tienden a ponerse en exceso pedantes sobre lo que es o no canon dentro del universo de la franquicia, lo que puede salvarlo todo es que *Monkey Island* no necesita tomarse en serio a sí mismo, sea o no esta una respuesta que contente a todos.

"En lo que a mí respecta, todos los juegos de la serie son canon, y *Return To Monkey Island* no cambiará eso", dice Dave. "No podría sentirme cómodo si a este respecto realizara algún cambio. Ni siquiera creo que dependa de nosotros; el canon está en manos de los usuarios. Como sucede con muchas cosas en la vida, probablemente sea mejor no darle muchas vueltas ni hacerse demasiadas preguntas".

Si ha existido algún problema realmente complicado ha sido más por cuestiones técnicas, por el hecho de intentar conseguir un juego que funcione bien como conjunto. "Esto es así en todos los proyectos: los aspectos técnicos a los que damos más vueltas suelen ser los más tontos", reconoce Dave. "Que las animaciones funcionen bien entre sí, por ejemplo, para que los personajes interactúen activamente con el mundo que les rodea. Pero también queremos que el jugador tenga libertad para hacer lo que quiera sin que de repente a Guybrush le estalle la cabeza. Si pudiéramos eliminar al molesto jugador y hacer una película, todo sería mucho más sencillo".

Desde la formación del equipo, el trabajo en *Return* se llevó a cabo en secreto hasta que el juego fue mostrado en Twitter por Ron el uno de abril (N. del T.: 'Día de los Inocentes', en el que se realizan bromas en muchos lugares del mundo), cumpliendo así su promesa de que si alguna vez hacía un nuevo *Monkey Island* sería anunciado el Día de los Inocentes… aunque sería comunicado formalmente días más tarde a través de los canales de Devolver. "¡La respuesta ha sido fantástica!", dijo entonces Dave. "Supongo que si nos hubiera respondido un coro de grillos habría menos presión para hacer un buen trabajo, pero lo prefiero así".

En cuanto a si cumplirá las expectativas de los fans, Ron admite que "intimida un poco saber lo que *Monkey Island* significa para tanta gente. A veces es aterrador, porque no significa lo mismo para todo el mundo; pero al final vamos a hacer un juego que nos haga felices y que debería hacer felices a muchas otras personas. Es lo que hicimos con el primer *Monkey Island*." ✱

> "INTIMIDA UN POCO SABER LO QUE MONKEY ISLAND SIGNIFICA PARA TANTA GENTE"
> **RON GILBERT**

DESCUBRIMOS EL SECRETO DE MONKEY ISLAND™ TREINTA AÑOS DESPUÉS

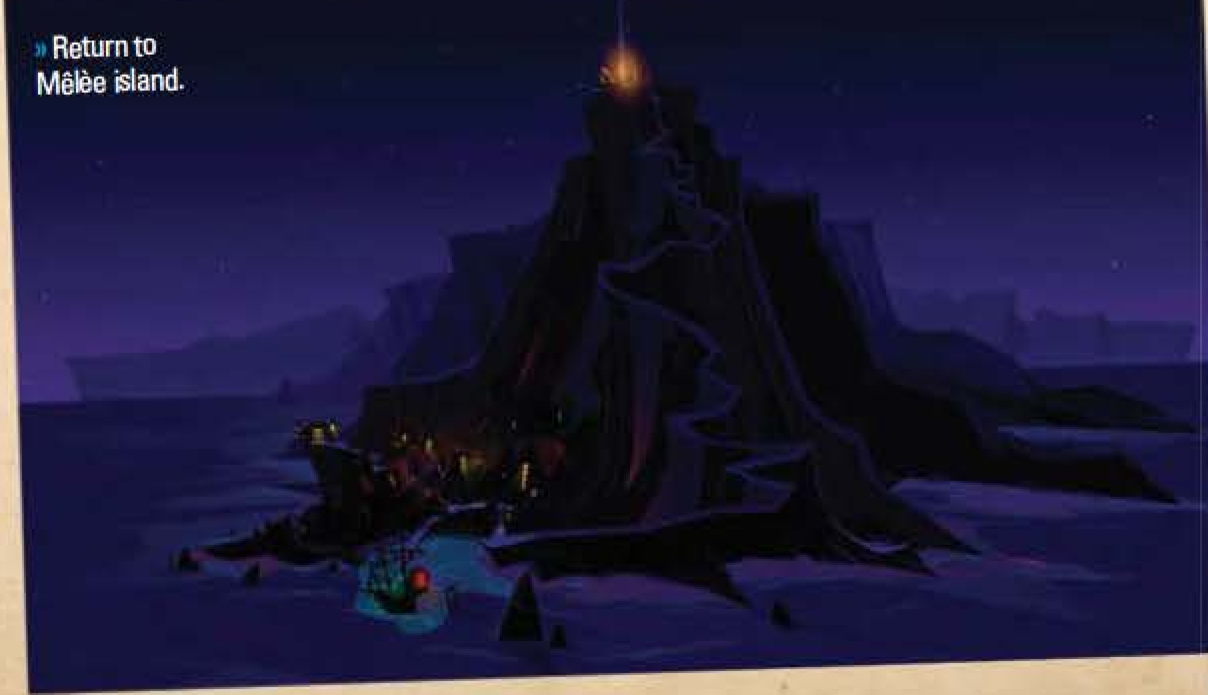
Casi un año después del inesperado lanzamiento de Return to Monkey Island, aprovechamos para desgranar algunos detalles importantes del nuevo título y cómo dialoga y se relaciona con el resto de la saga treinta años después. Lo hacemos, eso sí, con bastantes spoilers, así que avisados quedáis.

Texto de Marina Amores

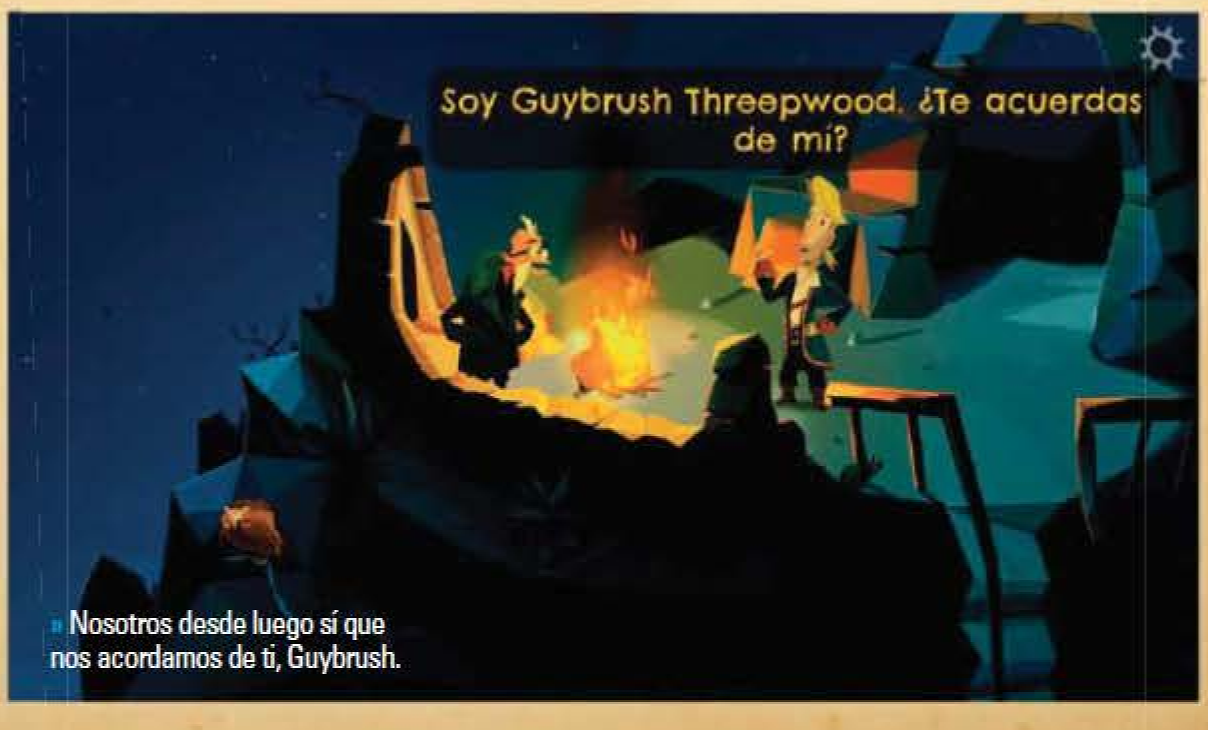
A principios de octubre de 2020, publicaba un pequeño vídeo en mis redes celebrando los treinta años de mi queridísima saga *Monkey Island*. Sacaba un extracto del blog de Ron Gilbert en el que justamente celebraba el cuarto de siglo, hablando de que acabaron el desarrollo del juego a finales de septiembre y que no recuerda una fecha exacta de la publicación oficial de *The Secret of Monkey Island*. «Me sorprende que la gente todavía juegue y quiera tanto *Monkey Island*. Nunca lo hubiera creído por aquella época».

«Es difícil para mí entender lo que significa *Monkey Island* para la gente. Siempre me preguntan por qué creo que ha sido un juego tan duradero e importante. Mi respuesta siempre es "no tengo ni idea"», escribía en esa misma publicación, donde pasaba a agradecer el haber podido trabajar con talentos como los de Dave Grossman, Mark Ferrari o Steve Purcell. Al final del texto volvía a hacernos un poco de daño preguntándose en voz alta si alguna vez tendría la oportunidad de hacer otro *Monkey Island*, ya que, explica, él siempre imaginó la saga como una trilogía (recordemos que abandonó LucasArts al acabar la segunda parte). «*Monkey Island* ahora es propiedad de Disney y no han mostrado ningún deseo de venderme la propiedad intelectual. No sé si podría hacer 'Monkey Island 3ª' sin un control total de la obra y la única forma de hacerlo es poseerlo. Disney: llámame».

No fue la primera ni la última vez que Gilbert expresaba públicamente su deseo de cerrar su trilogía en un contexto que los fans creíamos imposible, especialmente tras la compra de LucasArts por parte de Disney en 2012. Es por esto que cuando el 1 de abril de 2022 publicaba en su blog una entrada bajo el título de 'April's Fool' (Día de los Inocentes anglosajón) con el escueto texto de «Durante 18 años, el blog 'Grumpy Gamer' ha sido el día libre de inocentadas porque es una tradición estúpida [...] aprovecho esta oportunidad para anunciar que he decidido hacer otro *Monkey Island*», absolutamente nadie le creyó. Tres días después se disculpaba por la 'broma' junto a un tráiler titulado «*Return to Monkey Island*» en el canal de Devolver Digital. Junto al título en YouTube aparecía un «coming 2022» y le acompañaba «un juego de Ron Gilbert». Era real. Tras treinta años, Gilbert iba a poder terminar su trilogía de piratas, y lo iba a hacer este mismo año.



» Return to Mêlèe island.



Soy Guybrush Threepwood. ¿Te acuerdas de mi?

» Nosotros desde luego sí que nos acordamos de ti, Guybrush.

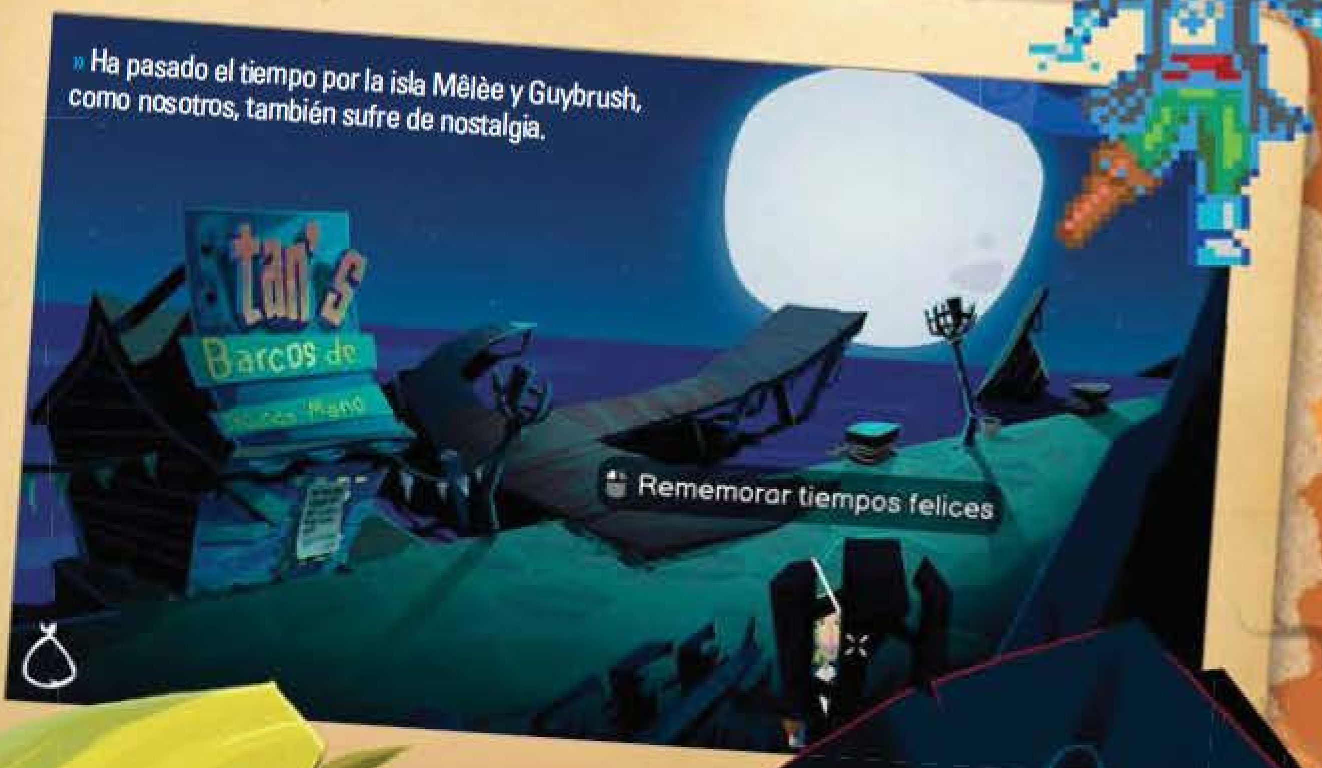
ATENCIÓN: EL TEXTO CONTIENE SPOILERS

Coincidiendo su estreno con el día internacional de hablar como un pirata, *Return to Monkey Island* llegaba a PC y a Nintendo Switch no solo de la mano de sus principales creadores originales como Grossman o David Fox, sino que también rescataba la voz original de Guybrush, Dominic Armato. Solo tres cosas podían 'estropear' el nuevo juego. En primer lugar, los propios fans, que incluso hicieron meses atrás que Ron perdiera la ilusión por publicar actualizaciones del nuevo título (un aluvión de malos comentarios por una parte del 'retrofandom' más tóxico). Por otra parte, la nostalgia mezclada con un hype que podía amenazar un juego tan esperado (¿cuántas veces le han preguntado a Ron que cuál es el secreto de Monkey Island en los últimos treinta años? No queremos saberlo). En tercer lugar, unos creadores que treinta años después no son capaces de crear algo a la altura de su icónica propiedad intelectual con un género cuya edad dorada ya pasó. Sin olvidar lo que creo que era un reto añadido: continuar la saga tras el disparatado final de *LeChuck's Revenge* donde, recordemos, vemos a Guybrush y LeChuck de niños saliendo de un parque de atracciones.

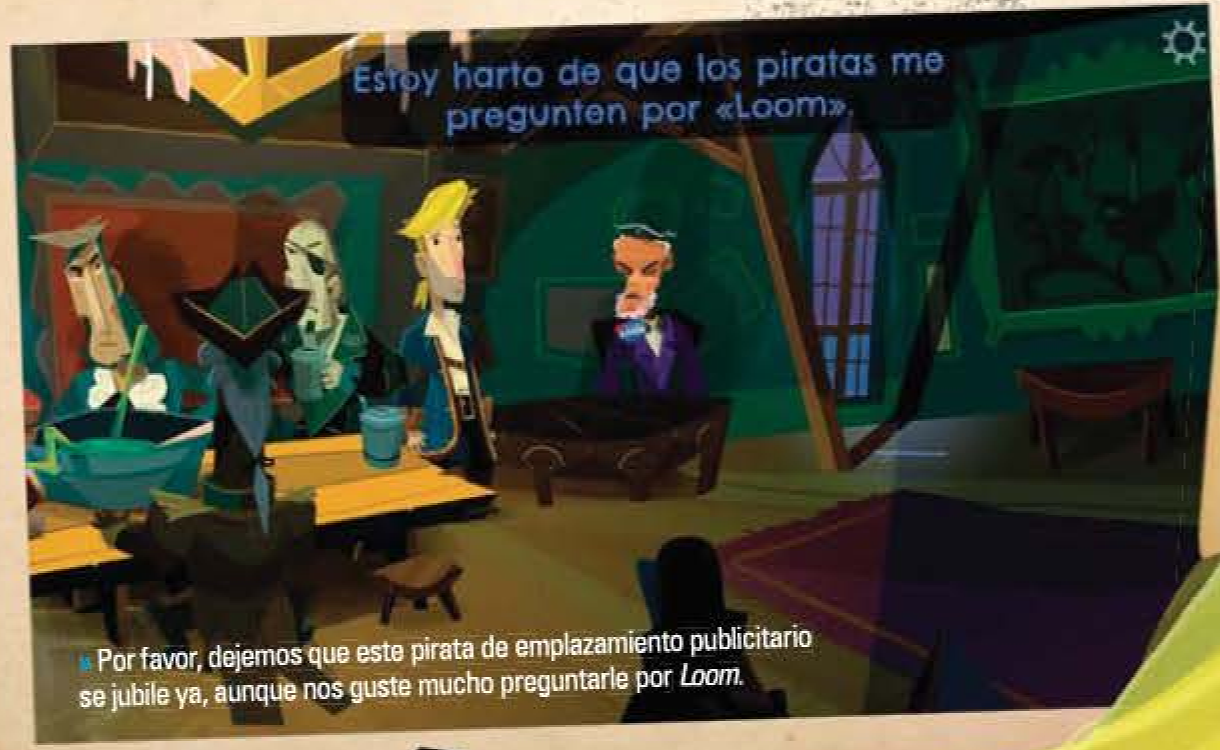
Lo cierto es que, en mi opinión, el juego no solo demuestra que se puede rescatar y adaptar la aventura gráfica clásica al 2022 manteniendo el nivel y la calidad de su época dorada, sino que Grossman y Gilbert, en plena forma, han creado un título a la altura de los originales que, además de continuar el juego donde lo dejaron, aprovecha para crear un nuevo marco narrativo, que explica perfectamente incoherencias o 'libertades creativas' de los títulos anteriores como los anacronismos o todas esas veces en las que se rompe la cuarta pared.

Return to Monkey Island comienza retomando el aparentemente disparatado final del segundo juego. A modo de tutorial, manejamos a un pequeño Guybrush que se divierte con su amigo, que no hermano, Chuckie, por un parque de atracciones. Al acabar una pequeña lista de cosas a hacer por el parque descubrimos que no somos Guybrush Threepwood, sino el hijo de este con Elaine, respetando así quizá una de las decisiones narrativas menos aceptadas en su momento (especialmente por Gilbert) de *The Curse of Monkey Island*, que es la boda de ambos. El niño se sienta al lado de su padre y le explica que «hemos estado jugando a tus aventuras, hemos hecho la del Big Whoop». «Siempre os inventáis unas cosas rarísimas para el final de esa historia», le contesta el padre.

Explicando así el descabellado final del segundo juego como una invención de Boybrush (sí, se llama así), el juego aprovecha la situación para que Guybrush nos cuente su siguiente hazaña. Así, Gilbert usa a Guybrush para contarle al jugador, personificado por su hijo, la aventura más esperada por todos: cómo finalmente se hizo con el secreto de Monkey Island. Y, de golpe, saltamos a la icónica imagen de presentación con la silueta nocturna de isla Mêlèe bajo la inolvidable música de introducción. ▶

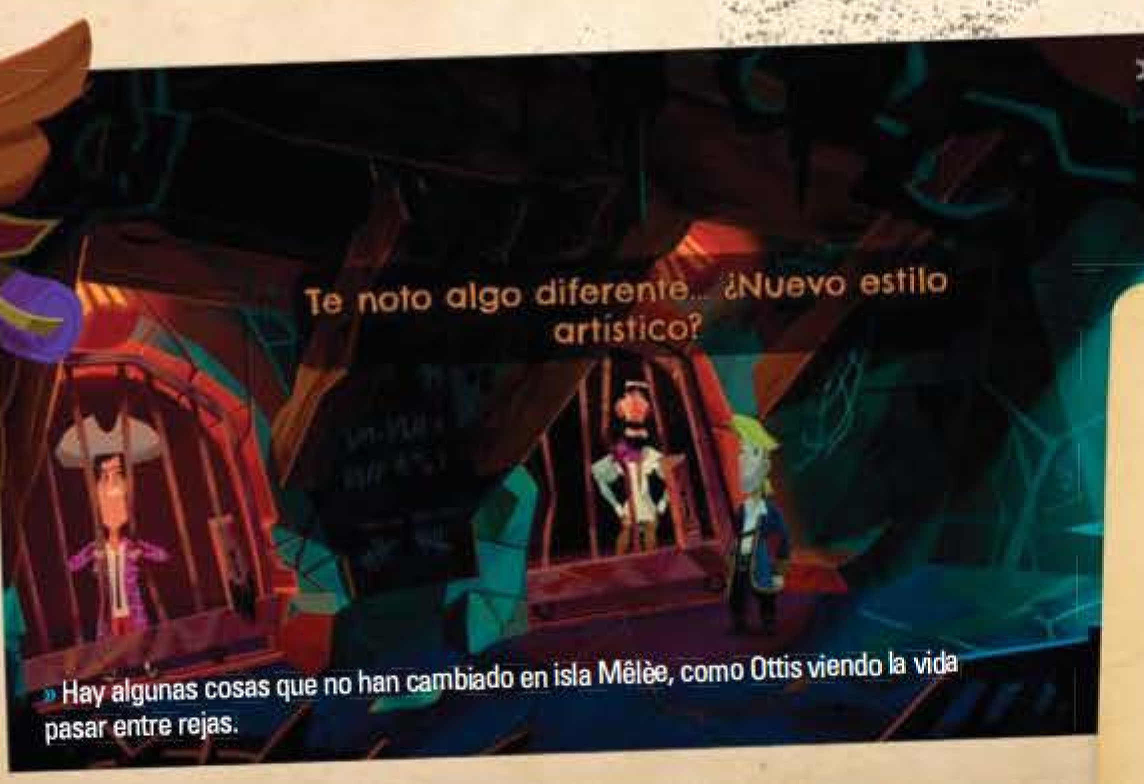


» Ha pasado el tiempo por la isla Mêlèe y Guybrush, como nosotros, también sufre de nostalgia.



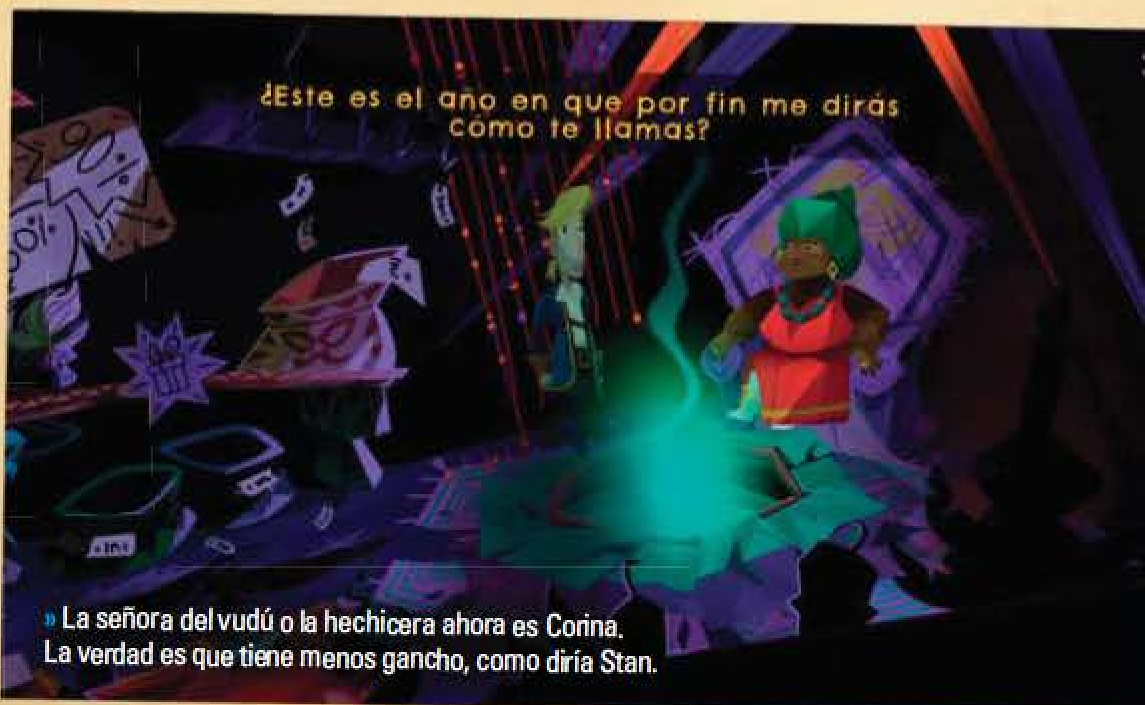
Estoy harto de que los piratas me pregunten por «Loom».

» Por favor, dejemos que este pirata de emplazamiento publicitario se jubile ya, aunque nos guste mucho preguntarle por *Loom*.



Te noto algo diferente... ¿Nuevo estilo artístico?

» Hay algunas cosas que no han cambiado en isla Mêlèe, como Ottis viendo la vida pasar entre rejas.



¿Este es el año en que por fin me dirás cómo te llamas?

» La señora del vudú o la hechicera ahora es Corina. La verdad es que tiene menos gancho, como diría Stan.

Es difícil no tener la piel de pollo con polea en medio al llegar a este momento. Volvemos a la isla Mêlèe años después de lo acontecido en los dos primeros juegos y con algunas licencias mantenidas de los títulos sobre la saga que se hicieron a posteriori (como es la aparición de Murray, personaje de *The Curse of Monkey Island*, el ya mencionado matrimonio, o toda la aventura con el manatí en *Tales of Monkey Island*). Guybrush ya no es el aspirante a pirata que llega al vigilante del faro para decirle que quiere convertirse en pirata, del mismo modo que la isla donde empezó todo tampoco es la misma.

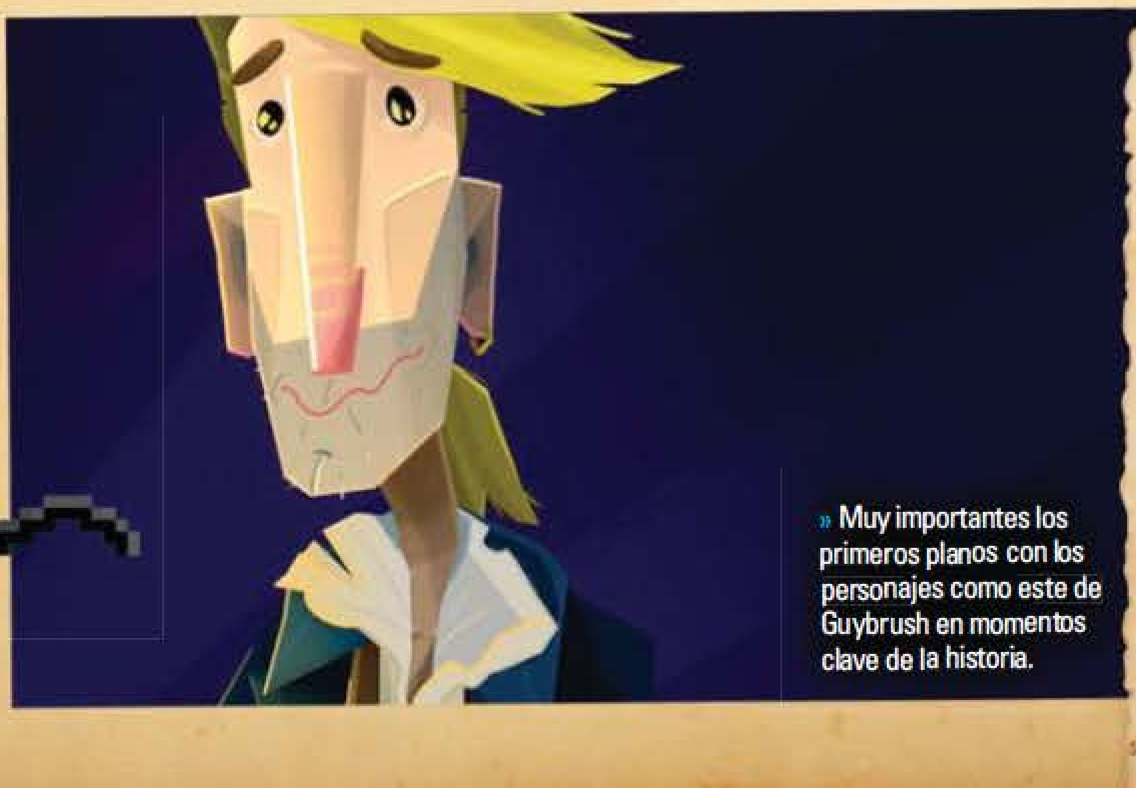
Los tres jefes piratas del bar Scumm han sido sustituidos por otros tres piratas más jóvenes, mejor cualificados y más diversos (un pirata racializado, una mujer blanca y una pirata racializada, dónde vamos a parar en este universo pirata ficticio). Al preguntarles Guybrush por el paradero de los piratas originales, los actuales le contestan que «probablemente llorando en algún callejón, deseando seguir siendo realmente relevantes». Nuestro conocido amigo con la chapa de «Pregúntame por *Loom*» sigue ahí, pero cuando le hacemos la preguntita nos dice que ya está harto de que los piratas le pregunten por *Loom* y solo conseguiremos que nos diga lo que queremos oír si insistimos mucho (acompañándolo de un «por los viejos tiempos»), un recurso de Guybrush ya conocido por los jugadores.

Elaine ya no es la gobernadora; en su lugar está ahora Carla, la Maestra de la Espada, que guarda, no sin motivo, bastante rencor hacia Guybrush. La tienda vudú se mantiene, aunque por poco tiempo, puesto que está de liquidación por cierre. Al entrar para hablar con la hechicera Guybrush puede preguntarle si por fin este es el año en el que conocerá su nombre. «Ya es casi una broma recurrente entre nosotros», añade. «Me llamo Corina», le responde enseguida ella, a lo que él le confiesa que ahora que lo sabe ya no tiene tanta emoción. «Eso aplica a muchas cosas», le contesta ella, vaticinando al jugador, como buena hechicera de aventura gráfica, lo que probablemente pase con el secreto de Monkey Island y el final del juego.

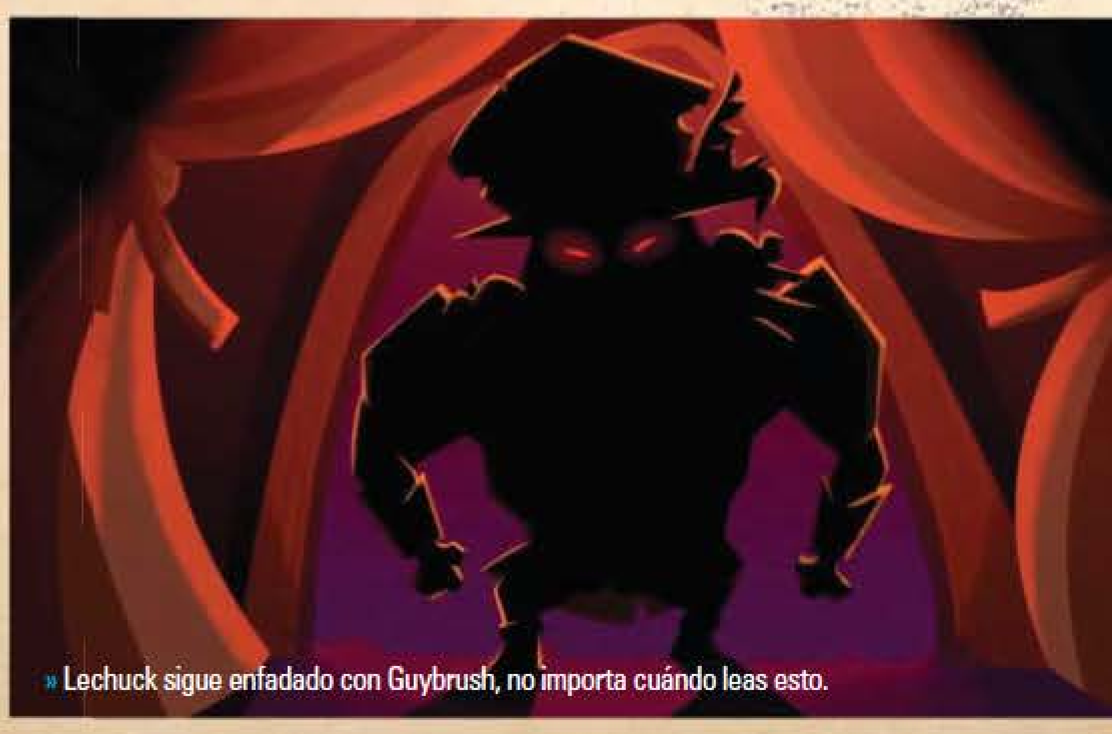
La iglesia de la calle mayor, ahora cerrada, solo sirve para que Guybrush —y nosotros con él, por supuesto— se ponga nostálgico al clicar sobre ella. La antigua tienda del vendedor gruñón, ahora cerrada, pone en su nota «Cese forzoso. Gracias por los buenos momentos, pero ganar dinero habría estado mejor». La cárcel, por su parte, nos recibe con un Otis nuevamente encerrado que nos comenta que nos nota algo diferentes… «¿Nuevo estilo artístico?». A su lado, un Stan que no quiere ser liberado y que, para nuestra suerte, en la parte final del juego cobrará mayor protagonismo. Al ir a los muelles donde en el primer juego intentaba estafarnos, ahora solo hay un puerto abandonado donde la caseta de (S)Tan, además de haber perdido una letra, está tapiada por embargo. Todos los puntos interactuables de esta localización hacen referencia ahora a «rememorar tiempos felices», «recordar»...

Return to Monkey Island sabe jugar muy bien con la nostalgia, sin hacer de ella una propia parodia sin freno como pasaba con *Thimbleweed Park*. Ya va avisando desde el principio a sus jugadores de que el tiempo ha pasado; tanto para nosotros, como para sus desarrolladores, como para la misma gente de la isla. A esto lo acompaña la decadencia de Mêlèe, cuyo apogeo podemos recordar en el museo pirata ahora disponible donde antes estaba la casa de Carla; es una perfecta metáfora que los creadores hacen para recordarnos que son otros tiempos.

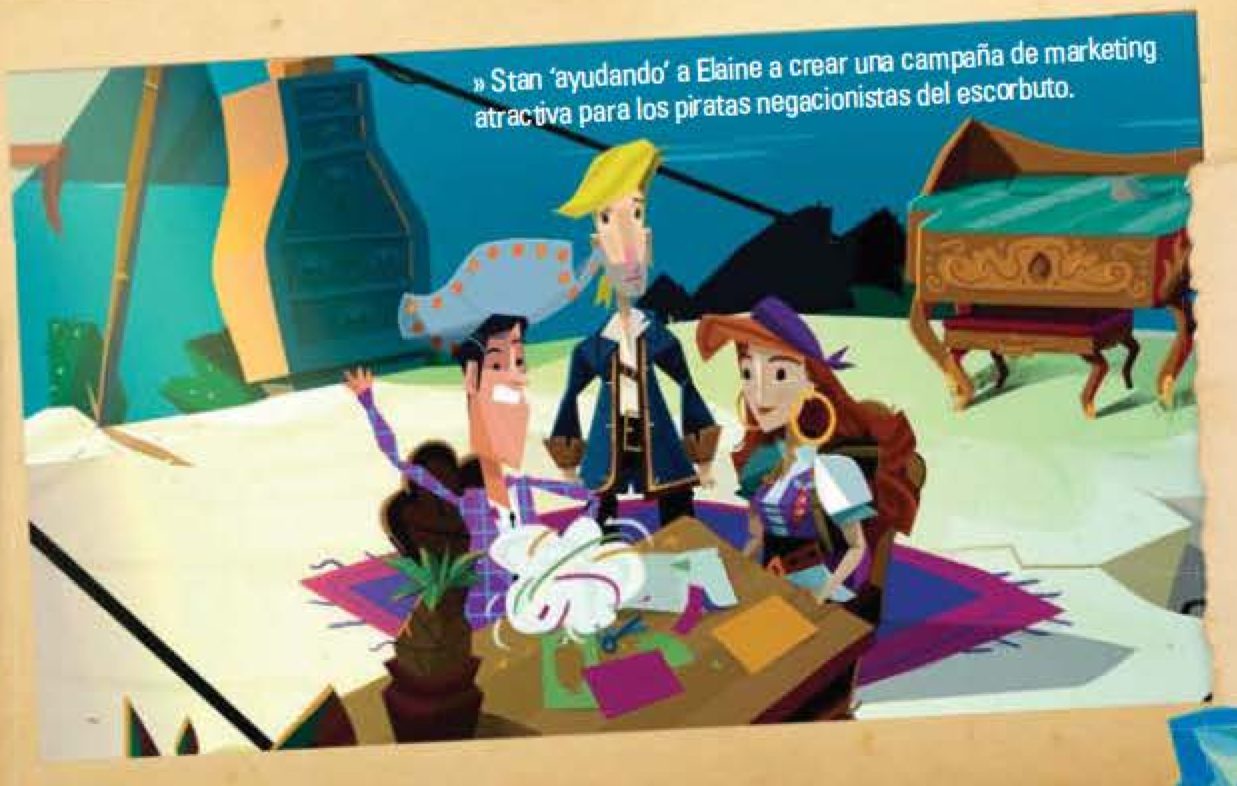
Volver a ver a los personajes más míticos que ha creado la saga era una apuesta segura para esta continuación, y esta es otra parte del juego que no defrauda. Murray, el mejor personaje que nos dio *The Curse of Monkey Island*, sigue ofreciendo una personalidad única, mientras que Stan protagoniza posiblemente uno de



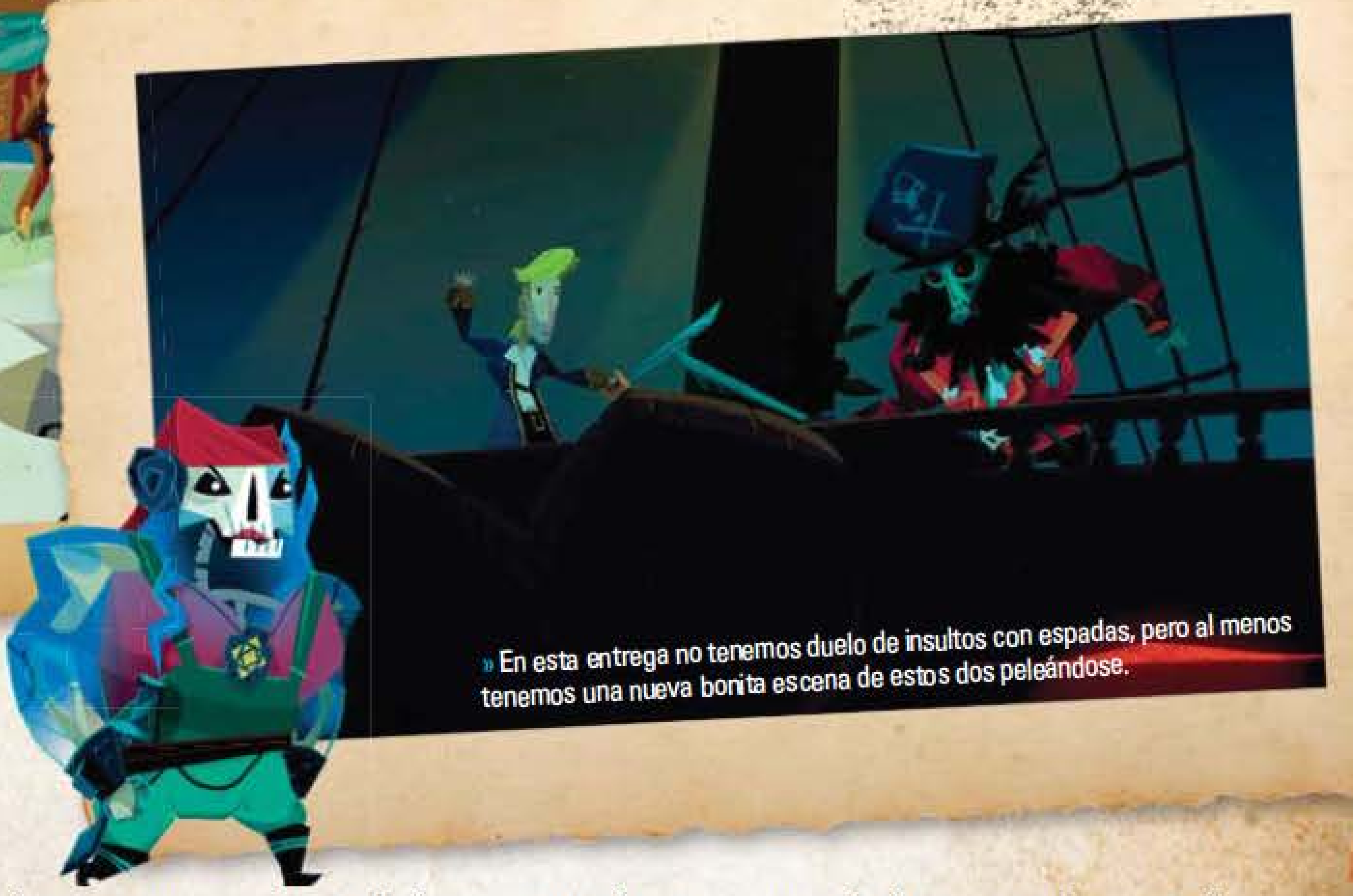
» Muy importantes los primeros planos con los personajes como este de Guybrush en momentos clave de la historia.



» Lechuck sigue enfadado con Guybrush, no importa cuándo leas esto.



» Stan 'ayudando' a Elaine a crear una campaña de marketing atractiva para los piratas negacionistas del escorbuto.



» En esta entrega no tenemos duelo de insultos con espadas, pero al menos tenemos una nueva bonita escena de estos dos peleándose.

los mejores gags del juego cuando asesora 'marketinianamente' a Elaine en su intento de concienciar a los piratas negacionistas del escorbuto (una pequeña trama narrativa que casi sin duda hace alegoría al COVID). Posiblemente el personaje peor tratado y que menos aparece es Wally, aunque no descarto que sea una decisión totalmente consciente y a la vez bastante coherente con sus anteriores apariciones.

Si hay que poner alguna pega al respecto es que hemos echado en falta a los caníbales (Caralimón, dónde te has metido), mientras que, considero, esta entrega no nos ha dado ningún personaje nuevo memorable a la altura de todos los citados. Por último, tenemos a la mejor Elaine de toda la saga, o al menos a la altura del personaje femenino revolucionario que conocíamos en el primer juego en 1990 y que se rescataba a sí misma de su secuestrador.

La Elaine de *LeChuck's Revenge* se mostraba de forma anecdótica y como una mujer rencorosa con Guybrush, mientras que en *The Curse of Monkey Island* pasa a ser la damisela en apuros —convertida en estatua de oro macizo— que nunca debió ser y que además ciñe su aparición a escasos tres minutos totales del juego a través de cinemáticas. La Elaine casada con el Guybrush de *Return to Monkey Island* recoge la esencia de mujer fuerte e independiente del primer juego, pero a la vez es dulce con su marido, le apoya en sus intereses, de la misma manera que él también lo hace, y muestran una relación sanísima donde hay lugar para el cariño y el aprecio mientras cada uno se ocupa de sus asuntos. Siglo XXI piratesco, señoras y señores.

Del siglo actual también son la jugabilidad y la interfaz, que aun siendo 'point-and-click' se han adaptado a los nuevos tiempos. No tenía sentido para los jugadores que somos hoy día usar un sistema SCUMM lleno de verbos, algo que ya se actualizó en los 'remakes' de hace diez años de los dos primeros juegos. El avance con respecto a los 'remakes' es que se han sustituido los verbos por la descripción de los pensamientos de Guybrush, y me parece, sinceramente, un detalle precioso. Del mismo modo, a nivel visual podemos averiguar muy rápido los objetos que son combinables y los que no dentro y fuera del inventario, lo que nos ahorra mucho tiempo de ensayo y error.

Además, son otros tiempos, y el libro de dentro del inventario, como ya hicieron los dos 'remakes', creo que es otro gran acierto. «Nadie está tres días intentando resolver un puzle, estás tres minutos intentando resolver ese puzle y luego vas a internet a buscar una guía», explicaba el mismo Ron Gilbert en una entrevista para el número 34 de **Retro Gamer España**. «En aquella época nunca habría pensado en añadir un sistema de pistas en un juego como *Monkey Island*», dice.

El estilo artístico, como ya adelantaba Otis desde su celda, es claramente otro. Tal y como explicaba Gilbert en entrevistas previas al estreno del juego, a principios de los noventa los píxeles no eran una decisión artística, sino que eran la única posibilidad técnica. En esta ocasión, pese a que celebro haber mantenido las dos dimensiones (quizá no haber tirado por el 3D fue más una cuestión de presupuesto), tengo sentimientos encontrados con el arte del juego. Por un lado, creo que el diseño de escenarios está cuidado —hay un montón de elementos animados con mucho mimo— y resulta atractivo en este nuevo estilo. Por otro, creo que la estética para los personajes, que tira más por lo cubista que por algo más realista, aleja al jugador de esa maravillosa expresividad, especialmente en los gestos faciales, a la que nos acostumbró *The Curse of Monkey Island* con su estilo totalmente 'cartoon'. Rompo solo una lanza en favor a esto último, y es que el juego está lleno de primeros planos y planos detalle para que en momentos narrativos clave podamos apreciar mejor las expresiones faciales, gestos, movimientos… ▶

» La isla Mínima no te engaña con su nombre.

SOY GUYBRUSH THREEPWOOD Y PUEDO AGUANTAR DIEZ DIGO OCHO MINUTOS LA RESPIRACIÓN

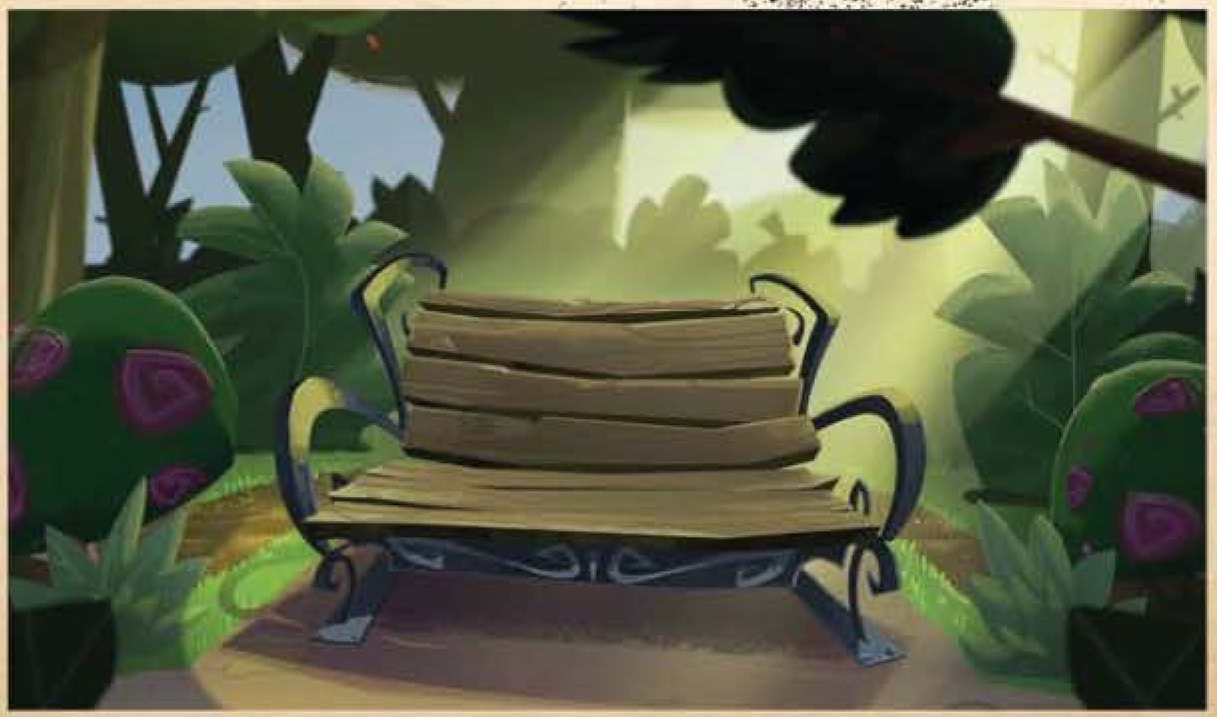
Sobre el mítico gag y la muerte como crítica a los juegos de Sierra

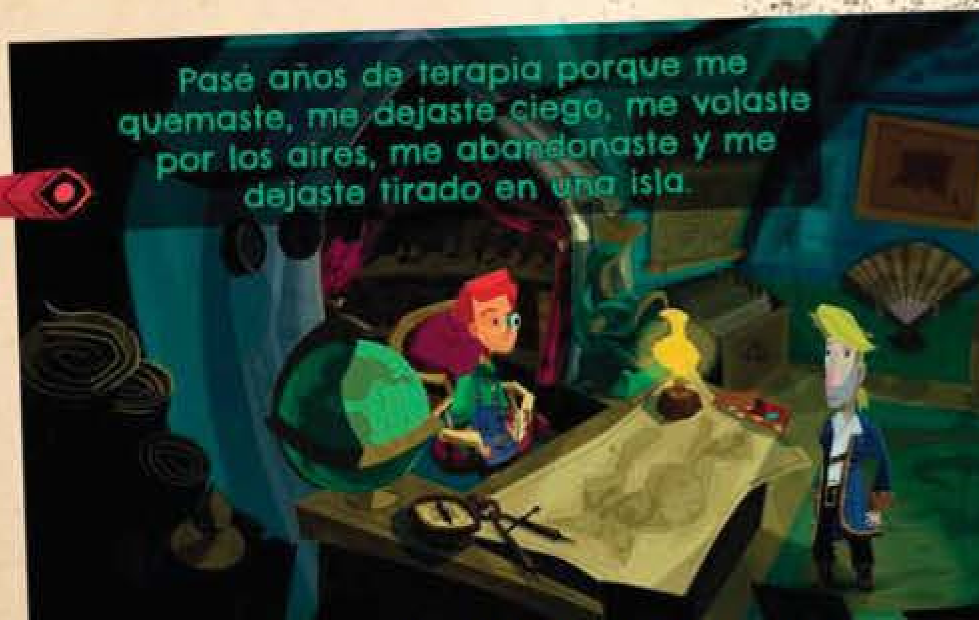
A diferencia de las aventuras de Sierra, en la mayoría de títulos de Lucas Arts era imposible morir. En *The Secret of Monkey Island* existe un acantilado al que podemos subir cuando llegamos a Monkey Island. El árbol de caucho que se burla de las muertes de Sierra Online surgió cuando Dave Grossman vio una grieta en el dibujo del fondo y decidió usarla.

Pero había otra forma de morir en el juego y que se ha convertido en uno de los chistes principales de la saga. Guybrush avisa de que aguanta la respiración solo diez minutos y, si el jugador no es capaz de resolver durante ese tiempo el puzle cuando lo tiran al fondo del mar atado al ídolo, efectivamente morirá.

En *Return to Monkey Island* podemos matar a Guybrush de una manera similar, aunque nos costará un poco más. A lo largo del juego tenemos diferentes ocasiones en las que tenemos que sumergirnos dentro del mar, y una de ellas es al llegar al barco fantasma de LeChuck. Cada vez que hacemos esto aparece un temporizador digital con una cuenta regresiva de ocho minutos (en lugar de los diez de los que Guybrush se jacta tan a menudo). Más adelante descubrimos que esta reducción de capacidad pulmonar se debe al paso de los años. En cualquier caso, si agotamos este temporizador, saltaremos a la escena del banco en el que Guybrush le está contando la historia a su hijo.

«Venga ya, papá, no te moriste, déjate de bobadas», le dice. Guybrush le dice que es verdad y volvemos al océano con el temporizador dándonos otros minutos extra de tiempo. Si volvemos a agotarlo, retomaremos la escena del banco en el que nuevamente el niño pide que le contemos la historia «en serio». Si repetimos esto una tercera vez, saltaremos de nuevo a la escena del banco, esta vez vacío, donde unos subtítulos nos explican que Guybrush murió efectivamente ahogado años atrás. «Dejó atrás a su amada esposa Elaine. No tenían hijos. Aunque vivió numerosas y legendarias aventuras, no acabó la más importante de todas. Nadie ha descubierto el Secreto».





Pasé años de terapia porque me quemaste, me dejaste ciego, me volaste por los aires, me abandonaste y me dejaste tirado en una isla.

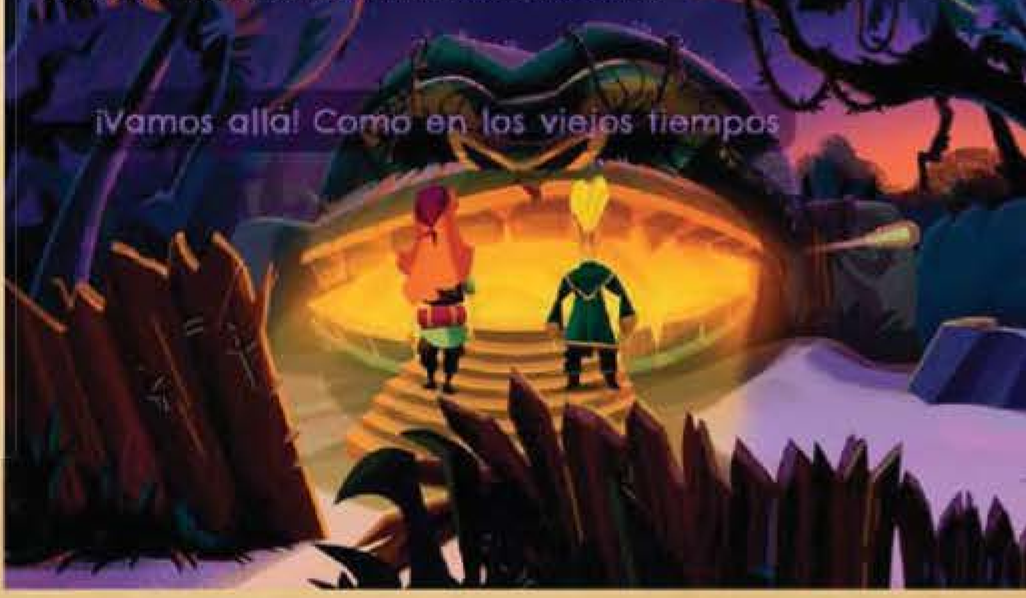
» Aprovechamos este momento con el pobre Wally para felicitar al equipo de localización al español por el increíble trabajo que han hecho.

▶ De una manera muy parecida a como hacía —magistralmente— *LeChuck's Revenge* con las islas Scabb, Phatt y Booty, el juego nos deja movernos por un mapa de cinco islas que en gran medida he sentido vacías. El gag de la isla Mínima siendo un islote de unos pocos metros cuadrados donde se ha refugiado un peculiar señor se explica solo, pero por ejemplo el caso de la isla Terror, casi vacía, nos deja pasear por diferentes espacios que poco aportan a nivel narrativo. La isla Escorbuto es otro escenario con bastante potencial pero que solo nos permitirá visitar a Elaine en las plantaciones o bien su campamento, pese a indicarte en su mapa diferentes localizaciones. La isla Brrrmuda es posiblemente la única un poco más trabajada y donde trascurren la mayoría de puzles, a excepción de Mêlée, y aun así solo se nos presenta con tres escenarios: el castillo (que solo necesitamos visitar una vez), el centro del pueblo y la cantera.

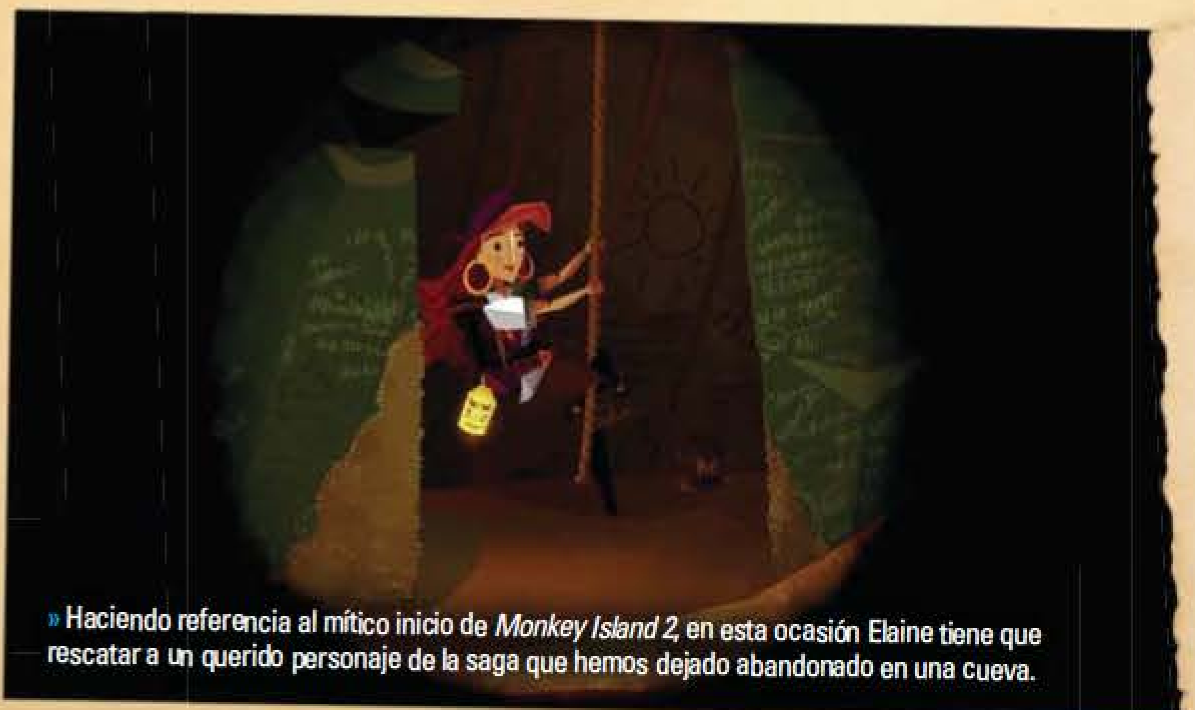
No sabemos a ciencia cierta si esto se debe a falta de tiempo o presupuesto, pero desde luego es digno de mención el huevo de pascua de la isla Coog, una isla secreta en el fondo del mar. Al dar con ella, nos recibirá con un cartel de bienvenida que explica que «esta isla quedó eliminada por falta de tiempo. Puedes ver cómo habría sido». Nos podemos mover por el resto de los diferentes sitios de la isla pero, quitando el cartel de bienvenida, nada más de los escenarios permite interacción alguna.

Cuando nuestra aventura está acabando, Elaine acompaña a Guybrush a Monkey Island a que descubra por fin cuál es el secreto que lleva intentando averiguar desde que quería ser pirata y, en el caso de los fans, el que llevamos treinta años esperando a conocer. A lo largo del juego

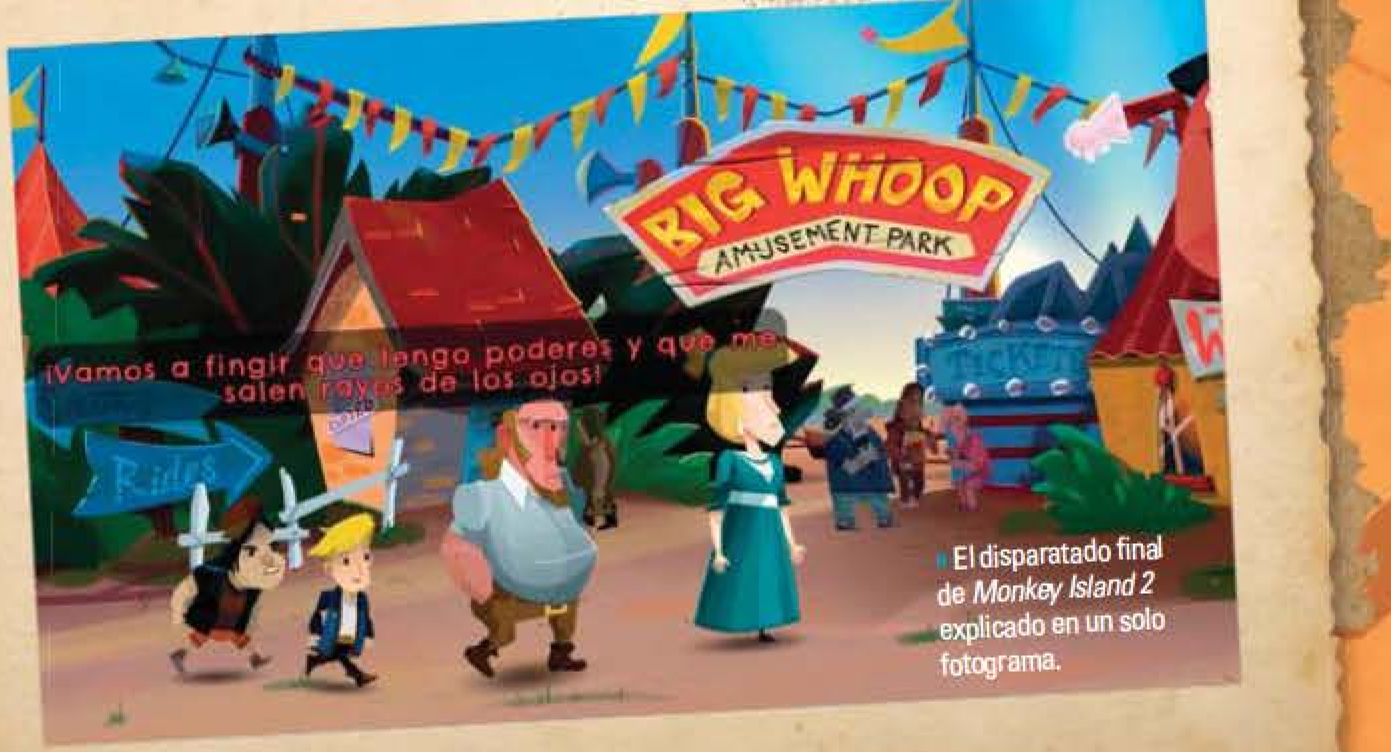
» Elaine acompaña a Guybrush hasta la cabeza de mono gigante en Monkey Island para que descubra el Secreto.



¡Vamos allá! Como en los viejos tiempos



» Haciendo referencia al mítico inicio de *Monkey Island 2*, en esta ocasión Elaine tiene que rescatar a un querido personaje de la saga que hemos dejado abandonado en una cueva.



¡Vamos a fingir que tengo poderes y que me salen rayos de los ojos!

» El disparatado final de *Monkey Island 2* explicado en un solo fotograma.

se nos han ido haciendo pequeñas referencias sobre depositar exageradas expectativas sobre algo. Gilbert y Grossman, a través de Elaine, le dicen a Guybrush, nos dicen a nosotros, los fans, que esperan que valga la pena el esfuerzo. «No me refiero al viaje, sino a todo el trabajo que has hecho para llegar hasta aquí», mientras le repasa el rastro de destrucción que ha dejado a su paso para poder estar donde está. «Me preocupa que el Secreto no esté a la altura del esfuerzo y la expectación», le confiesa ella a él.

Tras entrar en el mono gigante que ya conocemos y avanzar por las cavernas a través de diferentes puzles, Guybrush consigue abrir la última puerta. Al abrirla, salimos por la puerta cerrada en el callejón mítico de la isla Mêlèe. Pero hay detalles diferentes: una bolsa de palomitas por el suelo, un foco iluminando la puerta, una rata y una gaviota de mentira animadas que se mueven por el escenario, y un poste con flechas marcando direcciones.

Al salir del callejón, Stan aparece en la calle mayor de lo que ahora es claramente un parque temático. «Por fin has aparecido. Es hora de cerrar y todos quieren irse a casa. Toma mis llaves y apaga las luces antes de irte», le dice. Una Elaine al fondo nos pregunta si estamos listos para irnos. A la izquierda del todo encontramos un muñeco animado de LeChuck luchando con otros muñecos de personajes del juego por la llave del cofre en un escenario que nos recuerda mucho al final de *The Curse of Monkey Island*. Se trata de un cofre diminuto pero, sin embargo, muy pesado, tanto como el peso que han llevado durante tantos años sus desarrolladores.

Si cogemos la llave para abrir el cofre del Secreto descubrimos, tal y como nos había adelantado de broma al principio del juego un pirata de Mêlèe, que se trata de una camiseta. Haciendo referencia a la camiseta que Guybrush desentierra en el primer juego, el Secreto es otra con el texto «He encontrado el Secreto de Monkey Island y solo era esta estúpida camiseta». Apagamos las luces con las llaves que nos han dado Grossman y Ron a través del personaje de Stan. Antes de salir por la puerta con Elaine, leemos una placa que brilla y que pone: «Lugar histórico: El Secreto Original, parque de aventuras piratas. Fundado en 1989 por R. Gilbert».

Fundido a negro. Primer plano de miniGuybrush boquiabierto intentando encajar el final de esta historia. Somos los fans asimilando qué acaba de pasar. El niño le reprocha un final «tan tonto» y que los finales se le dan fatal. «Pensaba que te gustaban los finales tontos. Chuckie y tú os inventasteis un final de *Monkey Island 2* muy tonto», nos contestan Gilbert y Grossman a través de Guybrush. El niño le exige entonces al padre que le diga cuál es el Secreto verdadero, a lo que el jugador puede contestar entre diferentes opciones, otras llaves de Stan—Ron dándole al jugador nuevamente el poder de decidir cuál quiere que sea el Secreto.

Todas las opciones son válidas y según la elección de diálogo obtendremos uno u otro final, ligeramente diferentes entre ellos. De hecho, incluso tenemos la opción de omitir toda esta última parte en el parque temático y volver por la puerta a las cavernas de Monkey Island para «negar lo que creí ver abajo y volver al mundo que conozco». Aquí sin duda Gilbert ya se está adelantando a esos fans que van a estar enfadados y van a sentirse decepcionados con un final que no consideran a la altura. Ahí les queda.

Al acabar el juego y los créditos, el juego nos indica en su menú que se ha desbloqueado algo nuevo en el álbum de recuerdos. Es una carta firmada por Ron y Dave que fecha a mitades de 2020 donde explican que van a empezar el desarrollo del juego y escriben qué significó para ellos tanto el desarrollo de los dos títulos originales treinta años atrás como el juego actual. «*Monkey Island* siempre ha sido un reflejo de la vida de sus creadores», escriben en ella. Hablan del paso del tiempo, de cómo esta saga les definió y sobre los «asuntos pendientes» con ella, explicando que cuando surgió la oportunidad de retomarla, todos coincidían bastante en lo que querían hacer.

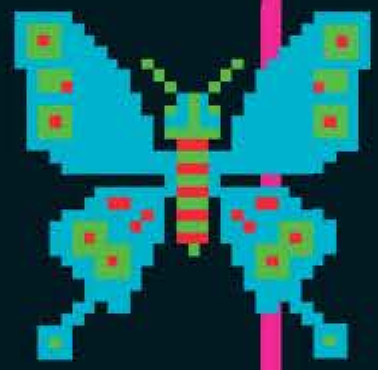
«Guybrush, al igual que nosotros, es más mayor y ha tenido una trayectoria larga y relativamente exitosa; pero casi siempre se le asocia a algo que ocurrió hace mucho tiempo; y a él le parece que no tuvo un final. El juego es una aventura graciosa de piratas, como siempre, pero también es una historia sobre rescatar el pasado, con ese supuesto ímpetu y gloria juveniles. Guybrush ganará y perderá al mismo tiempo. Conseguirá más o menos lo que quiere, pero no será lo que esperaba. Creo que a nosotros nos pasará lo mismo».

Volviendo al momento del parque temático de Mêlèe, después de que Guybrush coja la camiseta, le confiesa a Elaine que no sabe qué piensa sobre que eso sea el Secreto. «Fuera lo que fuera, ¿habría estado a la altura de tus expectativas? Mirándolo por el lado bueno, es 100 % algodón prelavado», le contesta ella. No solo el secreto ha resultado ser de una calidad suprema, sino que ha superado incluso las altísimas expectativas que había puestas en ellas desde hacía treinta años, y eso vale mucho más que 20 pavos (o los 44,37 dólares si ajustamos a la inflación.

Nunca pague más de 45 dólares y 7 centavos por un juego de computadora.

BOTANIC

GAMIFICANDO LA ENTOMOLOGíA

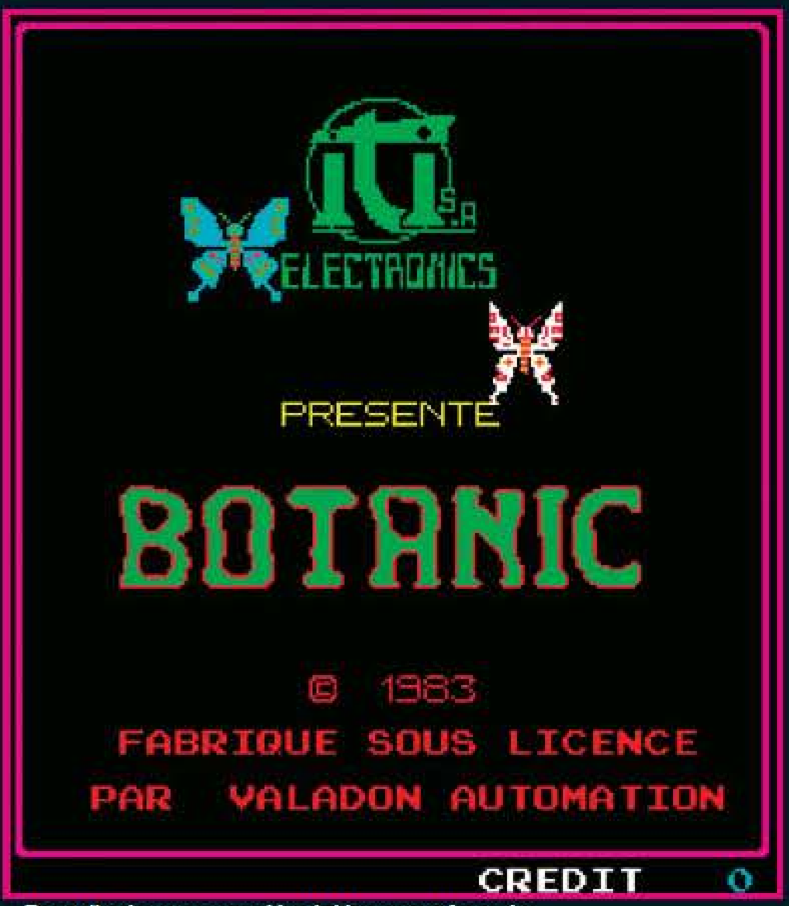


BOTANIC ES UN JUEGO REALIZADO POR LA EMPRESA PALAMOSINA ITISA ELECTRONICS EN EL AÑO 1983. SE TRATA DE UNO DE LOS PRIMEROS JUEGOS ARCADE REALIZADOS EN ESPAÑA, ADEMAS DE SER EL PRIMERO EN ATRAVESAR LAS FRONTERAS, SIENDO EXPORTADO A FRANCIA.

TEXTO DE ANTONIO GONZALEZ Y JAIME GONZALEZ

A principios de la década de 1980, la sociedad francesa Valadon estableció un acuerdo de colaboración con la española ITISA. Fruto del mismo, ITISA desarrolló *Botanic* sobre el hardware de la placa de *Bagman/Le Bagnard* (1982); Valadon distribuyó *Botanic* bajo licencia en Francia, e ITISA hizo lo propio con *Bagman* en el Estado español. Vestigios de la estrecha relación que tenían ambas empresas se pueden encontrar en la ROM de *Squash* (ITISA, 1984) en un mensaje oculto, un saludo que enviaban los de Girona a su enlace francés en Valadon: "UN BONJOUR A JACQUES DE PEPE PETIT ET HENK".

Pepe Petit (Josep María Petit) y Henk (Henk Spits) fueron los autores, junto a Josep Morillas, de *Botanic*, un juego de máquina recreativa en el que manejamos a un gusano de seda que tiene que recoger todas las hojas de morera de un árbol para poder construir un nido, aparearse y engendrar unas vistosas mariposas. Una vez que logremos ese objetivo, pasamos a la siguiente fase, que consiste en repetir lo mismo. Hay quien ve una relación inequívoca entre este título y *Pac-Man* (Namco, 1980), pero la mecánica de *Botanic* tiene mucha más complejidad y una estrategia diferente; quizá está más emparentado con *Pepper II* de Exidy (1982). Pero, en todo caso, incorpora una serie de elementos originales y/o novedosos para aquel momento: el 'camino' se descubre mientras se recogen las hojas, los patrones de movimiento de los enemigos que acechan a nuestro lepidóptero es mixto, no se ciñen a perseguir (algunos lo hacen, otros tienen un recorrido fijo) y los laberintos se generan para cada partida como en *Pengo* (Sega, 1982). *Botanic*, en definitiva, es una joya que quizá no se ha valorado suficientemente, y que rivaliza en diversión con los citados *Pengo, Pepper II, Burger Time* (Data East, 1982), *Amidar* (Konami, 1981) o *Q*Bert* (Gottlieb, 1982).

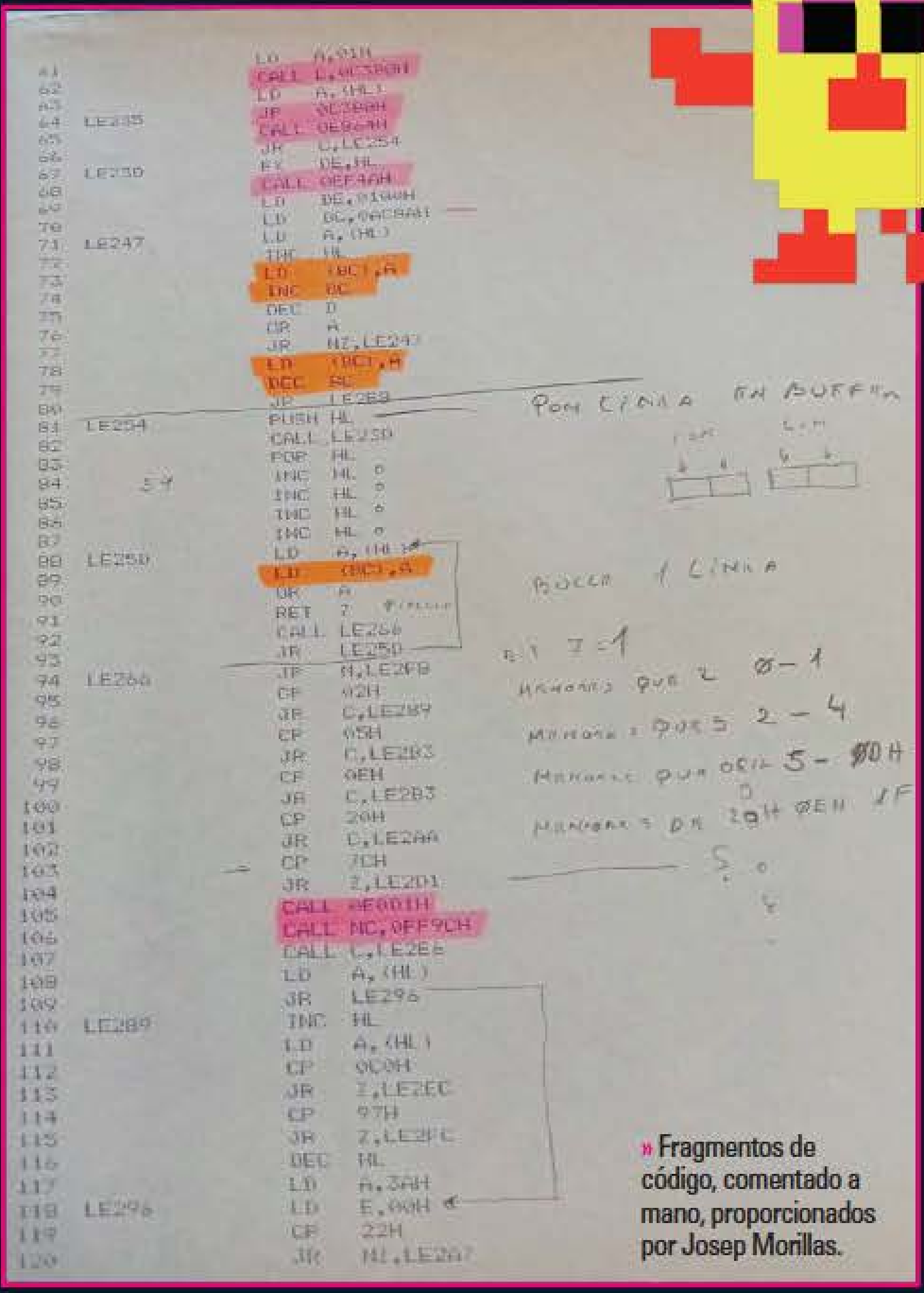


ITI S.A
ELECTRONICS
PRESENTE
BOTANIC
© 1983
FABRIQUE SOUS LICENCE
PAR VALADON AUTOMATION
CREDIT 0

» Pantalla de presentación del juego en francés, en la versión de Valadon.

La genialidad del juego de ITISA ha llevado a Antonio González 'Bubu' a crear una versión del mismo para ZX Spectrum. A continuación reproducimos una conversación que el mismo Antonio, junto a Jaime González, han mantenido con uno de los creadores de *Botanic*, Josep Morillas, para este artículo de **Retro Gamer**.

▸ENTREVISTA A JOSEP MORILLAS



```
          LD    A,01H
          CALL  Z,0C3B0H
          LD    A,(HL)
          JP    0C3B0H
LE235     CALL  0E86AH
          JR    C,LE254
LE23D     EX    DE,HL
          CALL  0EF4AH
          LD    DE,0100H
          LD    BC,0AC8AH
LE247     LD    A,(HL)
          INC   HL
          LD    (BC),A
          INC   BC
          DEC   D
          OR    A
          JR    NZ,LE247
          LD    (BC),A
          DEC   BC
          JP    LE289
LE254     PUSH  HL
          CALL  LE23D
          POP   HL
          INC   HL
          INC   HL
          INC   HL
          INC   HL
LE25D     LD    A,(HL)
          LD    (BC),A
          OR    A
          RET   Z
          CALL  LE266
          JR    LE25D
LE266     JP    M,LE2FB
          CP    02H
          JR    C,LE289
          CP    05H
          JR    C,LE2B3
          CP    0EH
          JR    C,LE2B3
          CP    20H
          JR    C,LE2AA
          CP    7CH
          JR    Z,LE2D1
          CALL  0F001H
          CALL  NC,0FF9CH
          CALL  C,LE2E6
          LD    A,(HL)
          JR    LE296
LE289     INC   HL
          LD    A,(HL)
          CP    0C0H
          JR    Z,LE2EC
          CP    97H
          JR    Z,LE2FC
          DEC   HL
          LD    A,3AH
LE296     LD    E,00H
          CP    22H
          JR    NZ,LE2A7
```

» Fragmentos de código, comentado a mano, proporcionados por Josep Morillas.

Antonio González: ¿Qué hacías antes de entrar a trabajar en ITISA?

Josep Morillas: Tanto el que luego fue mi socio, José María Petit, como yo, éramos totalmente autodidactas, veníamos de familias muy humildes y no tuvimos posibilidad de cursar ningún estudio superior a la EGB de aquellos años, lo que no nos impidió meternos de lleno en el mundo de la electrónica analógica y luego en la digital. Nos conocimos en un taller de reparaciones de radio y televisión y rápidamente nos hicimos amigos, de tal manera que al ir cambiando de empresa, íbamos los dos juntos. Sobre 1978 o 1979, por casualidad, nos topamos con la electrónica digital y los microprocesadores: aquello fue como una revelación, nos compramos cada uno un microprocesador TRS-80, con casete, 16K de memoria y poca cosa más, y nos metimos de lleno en la programación y el estudio del hardware. En poco tiempo conocíamos toda la ROM del ordenador como la palma de nuestra mano. Construimos un grabador de memorias, un emulador básico para el Z80, y empezamos a hacer nuestros primeros pinitos en el diseño digital y la programación.

Antes de empezar con ITISA, yo trabajaba en una empresa de explotación de máquinas recreativas, así que el contacto [con ITISA] era constante, iba a buscar placas para cambios, reparaciones y demás. ITISA ya sabía de nuestra afición por los micros y el software. Un día me pregunta el señor Martí [Martí Colls Conchs, uno de los fundadores de la empresa] si seríamos capaces de escribir un programa de videojuego; evidentemente dijimos que sí, y para probarnos nos dio un hardware con un Z80, y parte de una máquina de cambio de monedas, y nos preguntó si éramos capaces de hacer el software para gestionar el cambio de monedas. Eran las fiestas locales, nos encerramos en mi piso y no salimos en cuatro días. Escribimos el software en código máquina, en ensamblador, sin emulador ni nada parecido, solo compilando, grabando la EPROM y probando el funcionamiento, fue un trabajo tremendo. El siguiente día de trabajo, llevamos la máquina de cambio de monedas funcionando con nuestro software, al día siguiente estábamos contratados. De aquella máquina se fabricaron unas cuantas unidades para los salones recreativos.

AG: ¿De quién fue la idea de *Botanic*?

JM: Cuando nos incorporamos a la empresa, la idea del videojuego ya estaba más o menos formada. No recuerdo exactamente de dónde venía, el software lo había empezado otra persona, pero no avanzaba como la empresa quería y no sé qué problemas tuvieron con ese programador. La cuestión es que empezamos nosotros de cero con el juego. Ya estaba trabajando otra persona en la parte de gráficos, se llamaba Henk Spits [Hendrik Eduard Spits, director técnico de ITISA y otro de los fundadores de la sociedad], que realizó los gráficos y la parte de sonido.

AG: ¿Cómo lo programasteis, qué lenguaje y que máquinas utilizasteis?

JM: Todo el software se escribió en ensamblador. La empresa ya contaba con un equipo de desarrollo HP 64000, que comparado con lo que nosotros teníamos en casa era mil veces mejor, aquello era como ir en Rolls Royce [se refiere al HP 64000 Logic Development System, de 1979, un sistema capaz de emular otros micros, desde los más populares basados en 6502, 6809, Z80, 8080, 8086 o 68000, a los más 'raros' que utilizaban TMS9900, Fairchild F8 o RCA 1802; como el PMDS de Philips, utilizaba sondas para lanzar programas en los ordenadores sobre los que se operaba, pero además se podía utilizar para desarrollar y prototipar hardware; Konami usó los HP 64000 para desarrollar sus juegos para MSX]. Tenía un disco duro de cinco megas, alucinante, dos discos flexibles y, lo más importante, un emulador del Z80: ya no teníamos que adivinar por dónde pasaba el soft y qué pasaba en las posiciones de memoria. Otra herramienta importantísima era un 'linker', no tenías que compilar todo el soft cada vez que había que hacer una prueba. Pero bueno, ▶

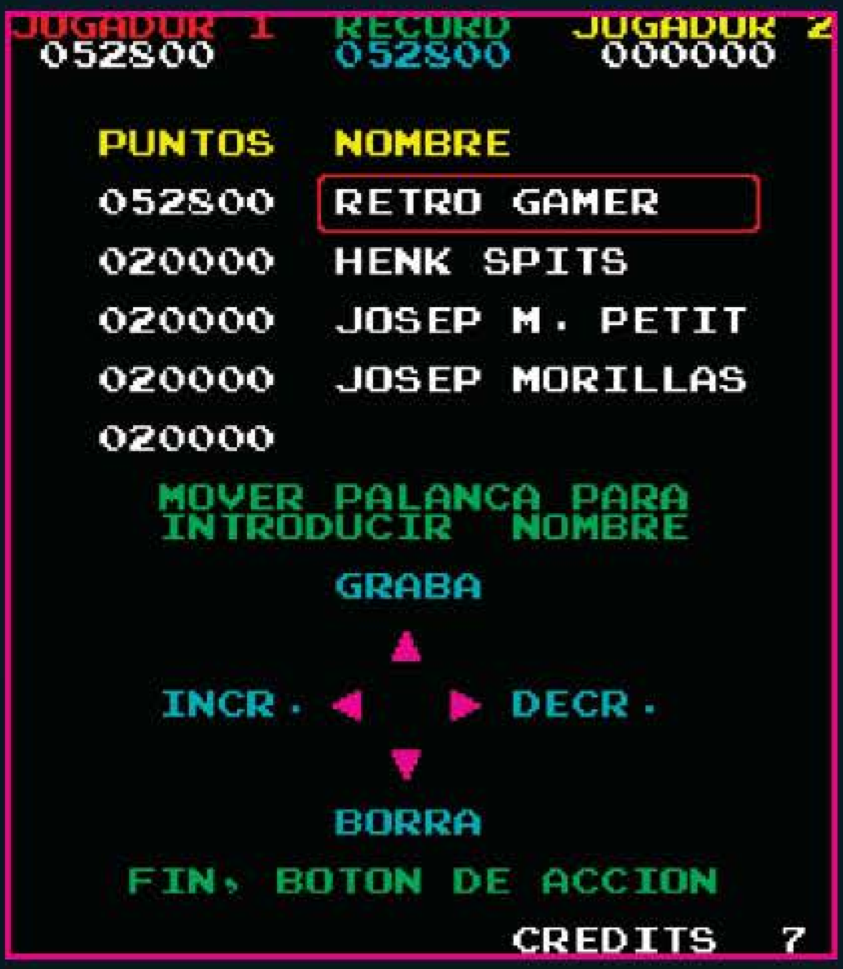
» Josep Morillas, con su Video Genie en 1982. Foto proporcionada por el propio Josep.

pronto empezaron a salir los condicionantes: aunque había dos estaciones de trabajo, solo había un emulador, por lo que teníamos que ir cambiando de sitio cada vez que uno quería probar algo. El disco duro pronto empezó a quedarse corto, teníamos que ir borrando a menudo copias y versiones anteriores, y tener mucho cuidado con los comentarios en fuente: de hecho, solo poníamos algo al principio de la rutina y poca cosa más. Muchos comentarios los escribíamos a mano en la copia en papel.

AG: ¿Quiénes erais y qué hacíais cada uno?
JM: El videojuego lo escribimos José María Petit y yo, y la creación de los gráficos y el sonido la hizo Henk Spits. Cómo nos repartimos el trabajo José María Petit y yo no lo recuerdo exactamente, pero creo que él hizo la parte de movimientos de los móviles [lo que hoy en día se conoce como sprites] y yo hice la estrategia del juego.

> "CADA BICHO TENíA UNA RUTINA CON SU ESTRATEGIA, QUE SE IBA COMPLICANDO A MEDIDA QUE EL JUEGO AVANZABA. EL FONDO O CAMINO SALíA DE UNA FORMA ALEATORIA DE UNAS PLANTILLAS, Y TAMBIéN SE IBA COMPLICANDO CON LAS SUCESIVAS PANTALLAS"
>
> JOSEP MORILLAS

Creamos unas rutinas bastante estancas, de tal manera que era muy fácil pasar datos de unas partes a otras y quedaba muy bien estructurado. Cada bicho tenía una rutina con su estrategia, que se iba complicando a medida que el juego avanzaba. El fondo o camino salía de una forma aleatoria de unas plantillas, y también se iba complicando con las sucesivas pantallas. Una innovación sencilla que implementamos, pero con una utilidad importante, fue una pantalla de test de los mandos y de configuración. En aquellos tiempos la configuración de los diferentes parámetros se hacía por microinterruptores; la placa leía la configuración al comienzo del programa y la guardaba, pero no sabías si lo que habías configurado era lo que querías, no tenias manera de probarlo. Nosotros implementamos una pantalla para que el instalador pudiera ver lo configurado en tiempo real, y si los mandos estaban bien conexionados. Eso de cara al instalador fue una gran mejora. Nosotros teníamos una ventaja importante, y era que antes de dedicarnos al desarrollo de producto habíamos estado en la parte de instalación y mantenimiento, y conocíamos los problemas inherentes de primera mano. Esa ventaja fue crucial en el futuro proyecto en que nos embarcamos.



```
JUGADOR 1    RECORD    JUGADOR 2
 052800      052800     000000

  PUNTOS    NOMBRE
  052800    RETRO GAMER
  020000    HENK SPITS
  020000    JOSEP M. PETIT
  020000    JOSEP MORILLAS
  020000

      MOVER PALANCA PARA
      INTRODUCIR  NOMBRE

            GRABA
              ▲
      INCR. ◀    ▶ DECR.
              ▼
            BORRA

      FIN, BOTON DE ACCION

                   CREDITS   7
```

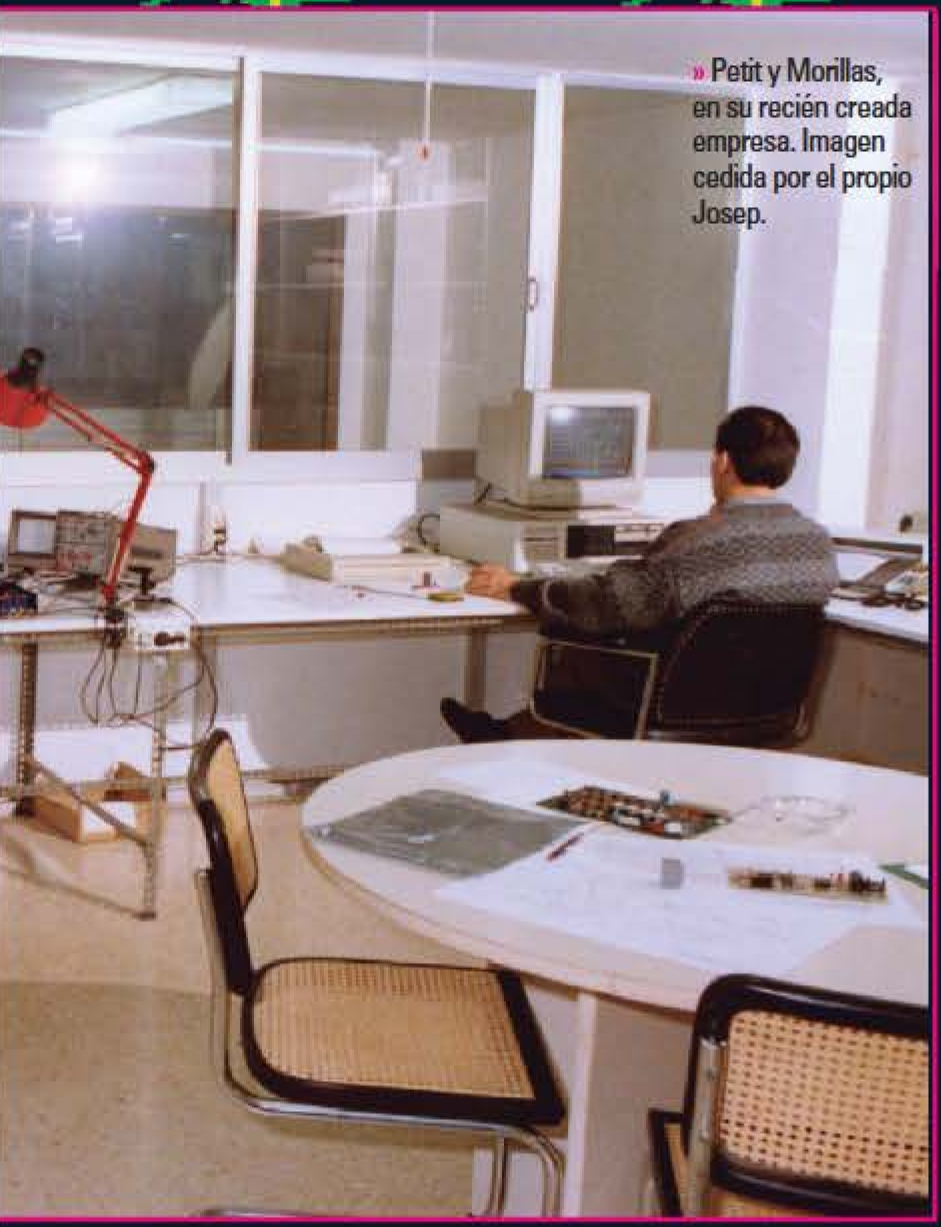
» Los nombres de los autores del juego aparecen en la tabla de récords.

AG: ¿Quién fabricaba el hardware?
JM: Este videojuego se creó con un objetivo muy claro, en esos tiempos había muchas máquinas en bares, aparte de los salones recreativos. En estos lugares era necesario cambiar muy a menudo de juego: los clientes, casi siempre habituales, se cansaban pronto de una máquina, o bien le cogían el truco al juego y pasaban horas con una sola moneda. Así que era necesario cambiar de juego muy a menudo, y para ese fin se creó *Botanic*, para el cambio rápido de juego. En algunos casos ni se llevaba la máquina al taller para hacer el cambio, se hacía en el propio bar en treinta o cuarenta minutos. Por este motivo el hardware para el que se escribió fue para la famosa placa del *Galaxian*, creo que desarrollada por alguna empresa japonesa [Namco]. Fue una de las más extendidas del mundo en su momento, casi todas las desarrolladas a partir de entonces estaban basadas en esta placa. La verdad es que dentro de su sencillez estaba muy bien pensada: gran parte del trabajo lo hacía el hardware, por lo que dejaba al micro bastante tiempo para dedicarse a la estrategia del juego. La posición del móvil [sprite] y su gráfico se determinaba escribiendo las coordenadas y el gráfico en unas direcciones de memoria, y automáticamente se representaba. El inconveniente es que eran muy limitados, creo que ocho nada más. La parte del fondo también eran gráficos o conjuntos predefinidos, por lo que llenar una pantalla con un fondo era muy rápido. Pensemos que el microprocesador era un Z80 trabajando cuatro megaciclos nada más. La memoria también era un problema: de los 64 kilobytes que podía direccionar el micro, 32 eran para ROM (el programa), cuatro o seis para RAM (gestión de programa) y el resto se repartía entre RAM de pantalla, entradas, salidas y para sonido. Recuerdo que íbamos tan justos de memoria que contábamos muchas veces los bytes que necesitaba cada instrucción, para aprovechar al máximo las posibilidades.

AG: ¿Existió mueble dedicado de *Botanic*?
JM: No existió mueble dedicado, por el motivo de su creación: el objetivo era un cambio rápido de juego en salones y bares, era normal ver a *Botanic* en una máquina con la serigrafía exterior de *Galaxian* o del comecocos.

AG: ¿Qué sabes del juego *Changes* (1982), que es previo a *Botanic* (1983)? Son muy parecidos…
JM: No recuerdo casi nada de este juego, ni quién lo desarrolló o comercializó.

AG: ¿Cómo funcionó *Botanic* en términos económicos?
JM: Aunque en ese momento no teníamos acceso a esa información, imagino que se cubrieron los objetivos propuestos. Un juego nuevo en un bar, solo por la novedad… su recaudación era importante durante las primeras semanas, luego iba bajando. No fue un gran juego, los medios eran limitados y la idea bastante básica, pero supongo que dio unos beneficios acepta-



» Petit y Morillas, en su recién creada empresa. Imagen cedida por el propio Josep.

bles, sobre todo comparado con otro juego que la empresa encargó paralelamente a un grupo de programadores de Barcelona, una corrida de toros. Este juego, después de bastantes meses de desarrollo, no salió al mercado, se descartó por su mala calidad.

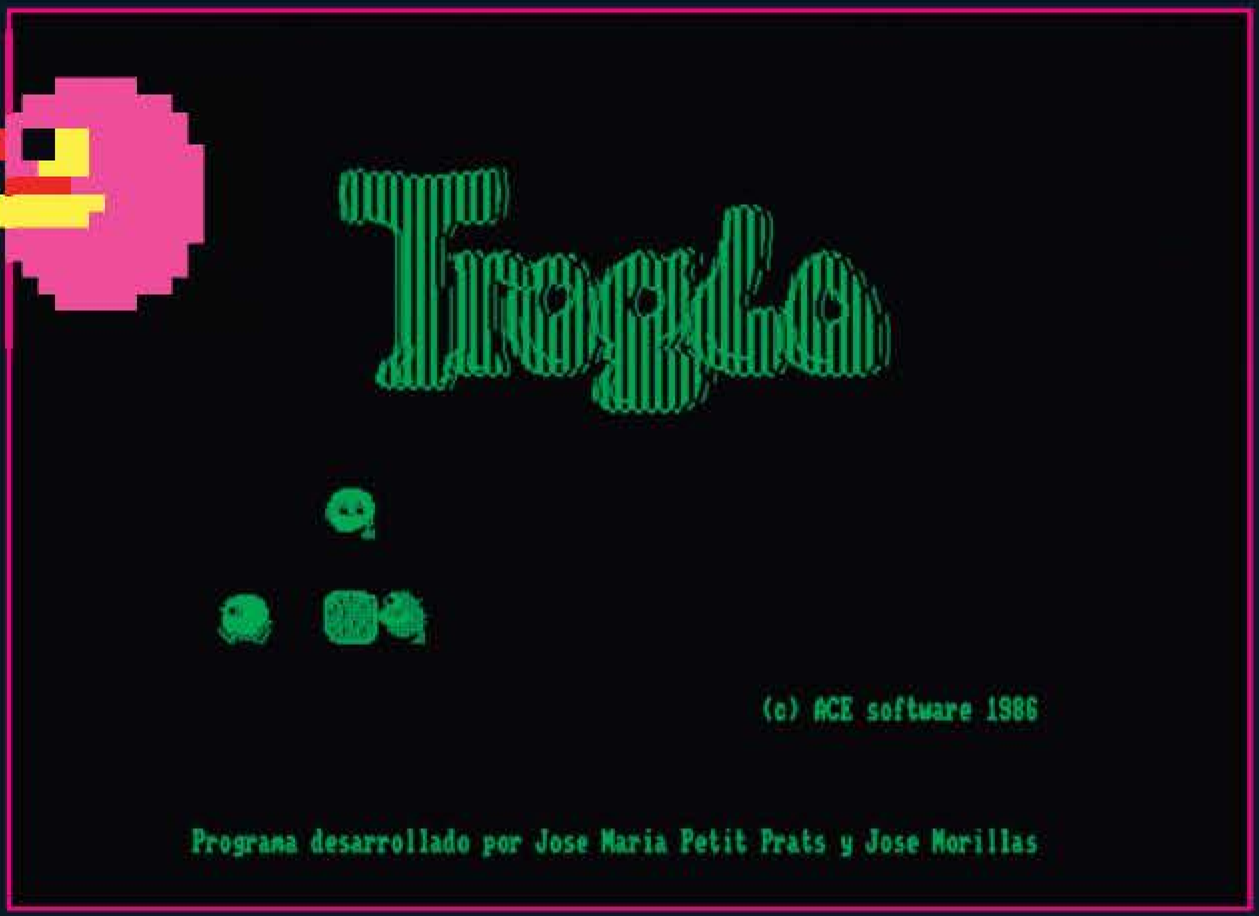
AG: ¿Cómo terminó vuestra relación con ITISA?
JM: No acabó muy bien. Después de un par de juegos más (uno era un squash, también muy sencillo pero que salió al mercado y proporcionó algunos beneficios, y otro de póker para unos casinos creo que en Portugal), y por motivos económicos, acabamos nuestra relación. En total creo que no llegó a dos años el tiempo que estuvimos en ITISA.

Jaime González: Resulta curioso que trabajarais mano a mano con Henk Spits, que era un jefe dentro de ITISA, y que luego terminarais mal con la empresa. Debió de ser una situación complicada…
JM: Henk Spits era socio de ITISA, pero minoritario. Como compañero de trabajo era muy bueno, nunca tuvimos problemas con él, nos ayudábamos en todo y pasamos ratos muy gratificantes mientras escribíamos *Botanic*. Cuando empezamos a tener diferencias con los jefes, lo manteníamos informado en todo momento, pero él nos comentaba que no tenía mucha influencia en las decisiones. De hecho, al poco tiempo de finalizar nuestra relación con ITISA, él también dejó la empresa y se dedicó al mundo de la hostelería. Aunque no muy frecuente, sí hemos tenido contacto con él de vez en cuando; ahora está jubilado y vive por Alicante. Creo que tiene unos diez o doce años más que yo, por lo que debe estar por los setenta y cinco años.

AG: ¿A qué te dedicaste a partir de ahí?
JM: A **partir** de ese momento empezó nuestra gran aventura. Petit y yo fundamos una pequeña empresa con treinta mil pesetas cada uno. Los primeros años fueron durísimos, teníamos conocimientos profundos de micros y electrónica digital, dominábamos tanto el soft como el hard, pero no contábamos con experiencia comercial, ni empresarial, ni de mercados ni de casi de nada. Pero teníamos veintisiete y veinticinco años y unas ganas tremendas de desarrollar tecnología. No nos daba miedo nada, la inconsciencia de la juventud. En un primer momento seguimos escribiendo software: acababa de salir al mercado el Amstrad CPC y nos pareció que tendría salida software para él. Como no teníamos herramientas de desarrollo, lo primero que hicimos es desarrollar un editor, ensamblador y 'linker', basado en el HP 64000. Estuvimos unos seis meses trabajando en él. Recuerdo que yo hice la parte de edición y Petit la parte de compilación y 'linker'. El productor quedó muy bien, no había ninguno en el mercado en esos momentos para un equipo como el Amstrad. Lo vendimos a una comercializadora de Barcelona llamada ACE Software, pero no cubrimos ni la mitad de los costes. Ya con esa herramienta empezamos a escribir el videojuego *Troglo*, que estaba basado en el *Pengo*, juego muy popular en máquinas recreativas. Lo hicimos para los Amstrad CPC y PCW. Pero pasó lo mismo, la empresa comercializadora nos abonó una miseria y no pagamos, como se dice, ni la luz. Salimos tan frustrados del software que decidimos no escribir nada más [en lo] que no pudiéramos vender también el hardware.

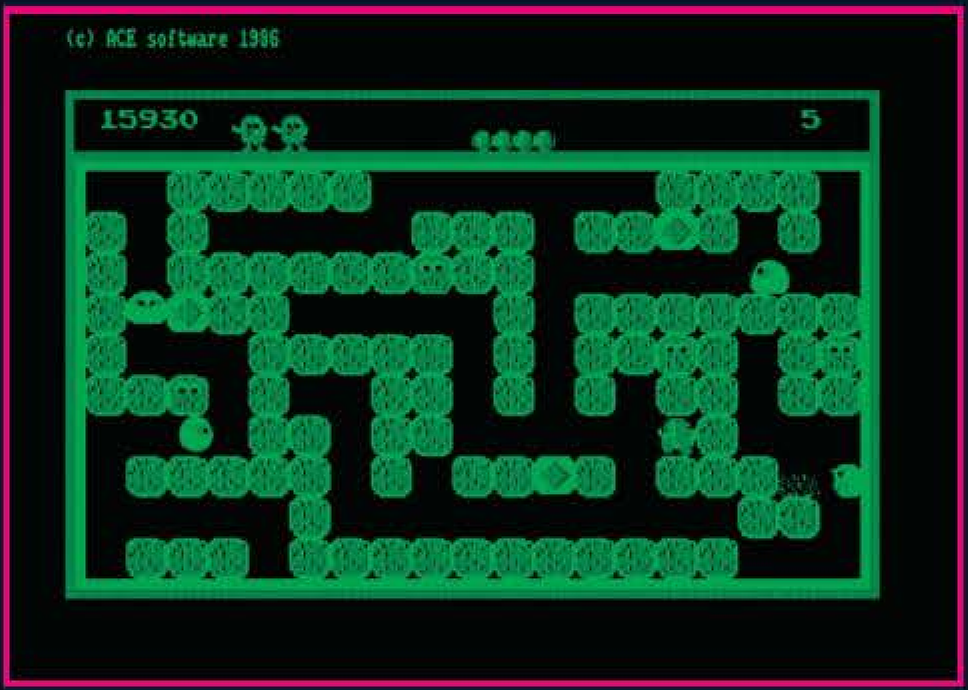
> "HENK SPITS ERA SOCIO DE ITISA, PERO MINORITARIO. COMO COMPAÑERO DE TRABAJO ERA MUY BUENO, NUNCA TUVIMOS PROBLEMAS CON ÉL, NOS AYUDÁBAMOS EN TODO Y PASAMOS RATOS MUY GRATIFICANTES MIENTRAS ESCRIBÍAMOS BOTANIC"
> JOSEP MORILLAS

JG: ¿Recuerdas por qué escogisteis el Amstrad CPC para hacerlo?
JM: Cuando acabamos nuestra relación con ITISA queríamos empezar nuestra propia aventura en el mundo de la informática y electrónica, ▶

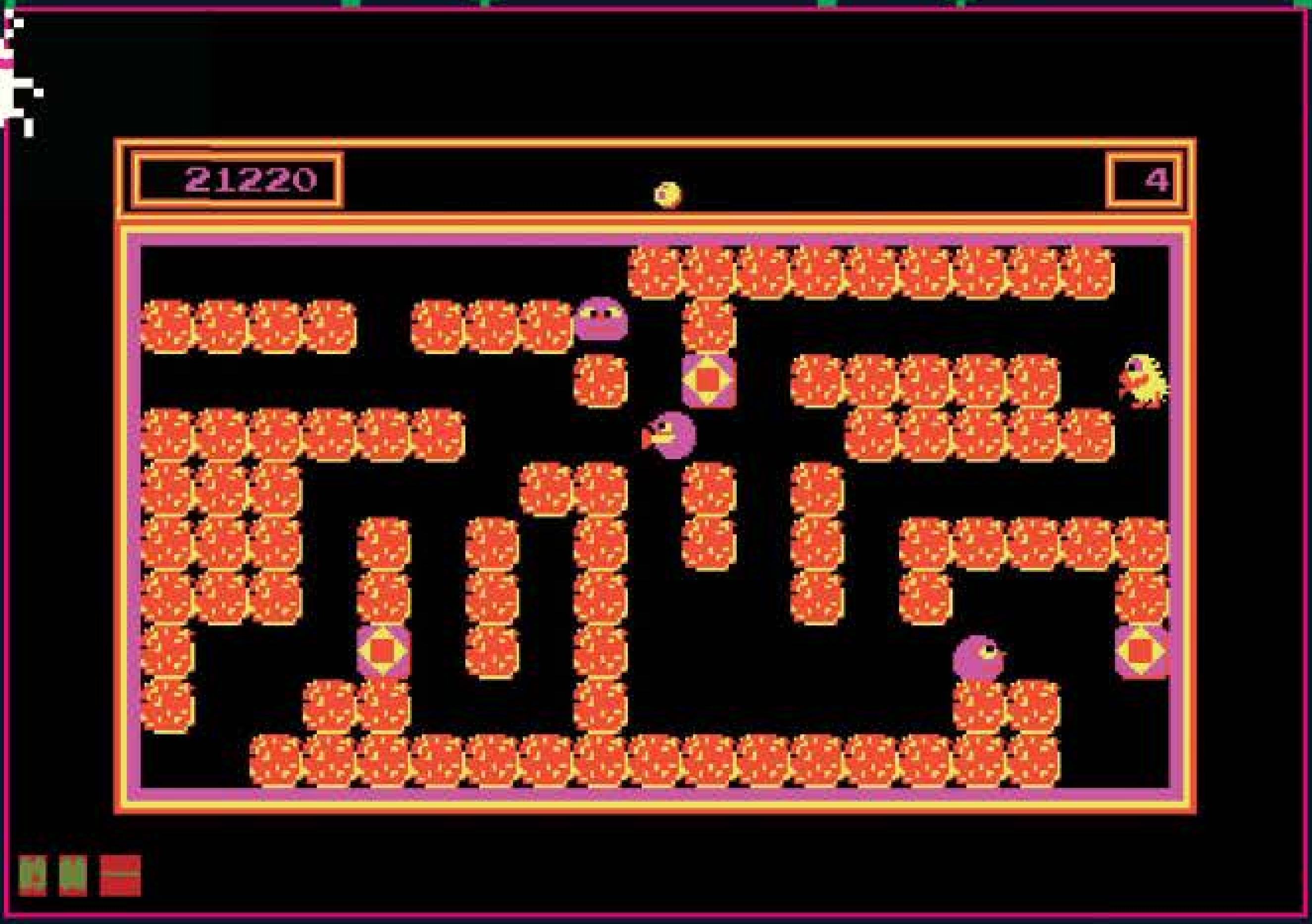


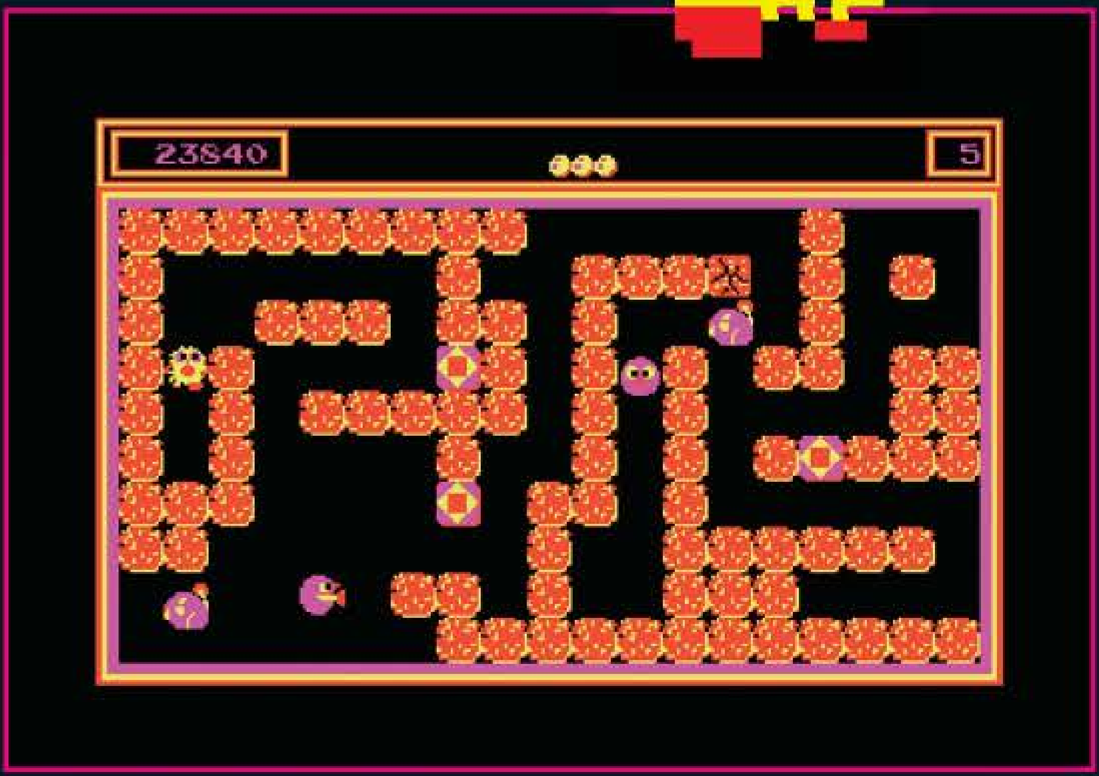
(c) ACE software 1986

Programa desarrollado por Jose Maria Petit Prats y Jose Morillas



» *Troglo* de Amstrad PCW (ACE Software, 1986).





» *Troglo* de Amstrad PCW (ACE Software, 1986).

pero como casi siempre ocurre, tienes ideas, ganas de hacer cosas nuevas, pero no tienes un duro para empezar. Esta aventura empezó aportando cada uno todos los cacharros que teníamos en casa, ordenador (los EACA Video Genie), osciloscopios, polímetros y lo que formaba en esos tiempos todo nuestro taller en casa. Todavía tengo una foto de la cuenta que abrimos en un banco para empezar a trabajar, fueron 61 000 pesetas. Hasta ese momento toda nuestra experiencia se basaba en el Video Genie, que era una copia del TRS-80. La verdad es que esa máquina la teníamos muy dominada, prácticamente conocíamos la ROM de principio a fin, ya habíamos diseñado y construido un programador de memorias y algún periférico más. Cuando comenzamos nuestra aventura empresarial, empezó a tener éxito el Amstrad. Ya tenía disquetera, que fue un avance importantísimo, y el precio era muy asequible. Para nosotros era económicamente impensable adquirir un equipo de desarrollo profesional, estábamos acostumbrados al HP y con la valentía que te da la juventud, dijimos, "pues hacemos algo que se parezca" [con el CPC]. Total, que aunque dedicando bastante tiempo, nos encontramos con un equipo de desarrollo para el Z80 que nos permitió trabajar durante algún tiempo de una manera bastante cómoda.

JG: Indicas que dejaste el mercado de los videojuegos abruptamente; ¿se os quedó algún proyecto en el tintero, alguna idea que pensabais realizar, algo empezado…?

JM: Con ITISA acabamos los proyectos que teníamos comenzados, no dejamos nada a medias y empezamos otra aventura. [Pero] proyectos había muchos, piensa que el mercado de los microprocesadores estaba entrando en muchos sectores y las posibilidades eran tremendas. Estuvimos experimentando con algunos autómatas para control de atracciones de feria, hicimos algo para el control de granjas de cerdos, programadores para rótulos luminosos y algunas cosas más. Pero al no tener ninguna experiencia comercial, ninguno de esos proyectos nos permitió ganarnos la vida mínimamente, y se fueron abandonando poco a poco. Hasta que, por casualidades de la vida, encontramos el incipiente mercado del led, empezamos a trabajar y a desarrollar producto, y también el propio mercado que no existía en aquellos momentos; y dentro de ese mercado, concretamente, la señalización electrónica en ferrocarriles, metro, aeropuertos, industria y consumo. Desarrollamos una gama de producto para diferentes mercados, en veinticinco años teníamos cuatro mil metros cuadrados de fábrica con todos los departamentos, tanto ingeniería (catorce personas trabajando en desarrollo) como en producción electrónica, departamento de chapa con todas las máquinas necesarias para ser totalmente autónomos. Cuatro delegaciones en España, una en Portugal y distribuidores por todo el mundo. Señalizamos el metro de Manila, el de Bucarest, el aeropuerto de Irak, el de Madrid, el de Bilbao, el de Tenerife. Todas las fábricas de Peugeot en todo el mundo, más de tres mil autobuses en Chile, la M-30 de Madrid. En ese tiempo fabricamos unos cincuenta mil productos, y facturábamos unos seis millones de euros al año. En 2008 vendimos la empresa y nos retiramos, mi socio se dedicó a viajar, y yo a restaurar relojes antiguos.

JG: A pesar de que finalmente la cosa no acabó bien con ITISA y con el desarrollo de videojuegos en general, ¿cómo recuerdas la época? ¿Era un trabajo emocionante, estresante, rutinario? ¿Qué sensaciones te quedan de aquello?

JM: Esa época, tanto la de ITISA como la siguiente, fueron tremendamente apasionantes y a la vez estresantes. La creación de *Botanic* fue un reto muy importante para nosotros, no teníamos experiencia en un software de ese tipo y nos sentíamos implicados y con una fuerte responsabilidad en el proyecto, estábamos completamente decididos a que aquello saliera adelante costara lo que costara. Recuerdo que una vez teníamos un problema en alguna parte del software, en unas condiciones muy particulares y solo de vez en cuando el programa se perdía, se inicializaba y volvía a arrancar. Ese problema nos llevó por el camino de la amargura durante una o dos semanas; según mi mujer, soñaba con los bichos y tenía pesadillas la mitad de las noches, y también recuerdo estar en la playa un domingo y llevarme el listado del programa para intentar localizar dónde estaba el problema. Al final lo descubrimos, y como siempre pasa en estos casos, la solución fue de lo más sencillo. Fueron tiempos estresantes, pero al mismo tiempo muy bonitos, cualquier logro lo celebrábamos por todo lo alto.

> "DESARROLLAMOS UNA GAMA DE PRODUCTO PARA DIFERENTES MERCADOS, EN VEINTICINCO AÑOS TENíAMOS CUATRO MIL METROS CUADRADOS DE FÁBRICA CON TODOS LOS DEPARTAMENTOS, TANTO INGENIERíA (CATORCE PERSONAS TRABAJANDO EN DESARROLLO) COMO EN PRODUCCIóN ELECTRóNICA, DEPARTAMENTO DE CHAPA CON TODAS LAS MÁQUINAS NECESARIAS PARA SER TOTALMENTE AUTóNOMOS"
>
> JOSEP MORILLAS

▸ENTREVISTA A ANTONIO GONZÁLEZ,

CREADOR DE LA VERSIÓN DE BOTANIC PARA ZX SPECTRUM

ENLACE AL CANAL
rebrand.ly/byneon
O escanea el código QR:

FROGGER
retro GAMER

» Antonio González, 'Bubu', ha sido el promotor de este artículo.

Todo empezó cuando se me ocurrió crear una serie de juegos para Spectrum que fueran lo más parecido posible a los clásicos de las máquinas arcade. Había visto adaptaciones que se hicieron para Spectrum de algunos de esos clásicos, y el resultado era, en la mayoría de las ocasiones, regular.

A este proyecto lo llamé *Arcade ZX Collection*. Un amigo y conocido en la escena del Spectrum, IvanZX (Iván Sánchez), me pidió que programara el *Anteater*, y me insistió tanto que empecé a probar a ver cómo sería la cosa en Spectrum, y la verdad es que parecía viable.

El problema eran los sprites. Buscando mucha información por internet, di con un tutorial que hizo un compañero llamado Climacus sobre cómo implementar sprites en código máquina para el Spectrum. Me lo empapé durante muchas semanas, hasta que logré hacerme con unas librerías propias para hacer sprites. Lo incluí en *Anteater*, y el resultado fue maravilloso. Quedó tan bien que decidí grabarlo en casete e imprimirle una carátula y una pegatina, de tal manera que quedara como las clásicas cintas que venían de regalo con el Spectrum, de Psion y Ulltimate.

En el foro spectrumcomputing.co.uk comenté esto de la colección, el *Anteater*, puse fotos de cómo quedaba, y decidí ponerle un precio, por si alguien más quería adquirir una copia. Contaba con diez cintas vírgenes para ello, y no esperaba que hubiera mucho interés al respecto, pero en pocas horas las diez cintas volaron, y tenía aún más pedidos, por lo que tuve que comprar otro lote de cintas vírgenes. Las ventas de este *Anteater* fueron tan bien, que me animó muchísimo a seguir. Recordé que hacía diez años había dejado el *Tetris* sin terminar, y decidí que este sería el segundo juego de la colección.

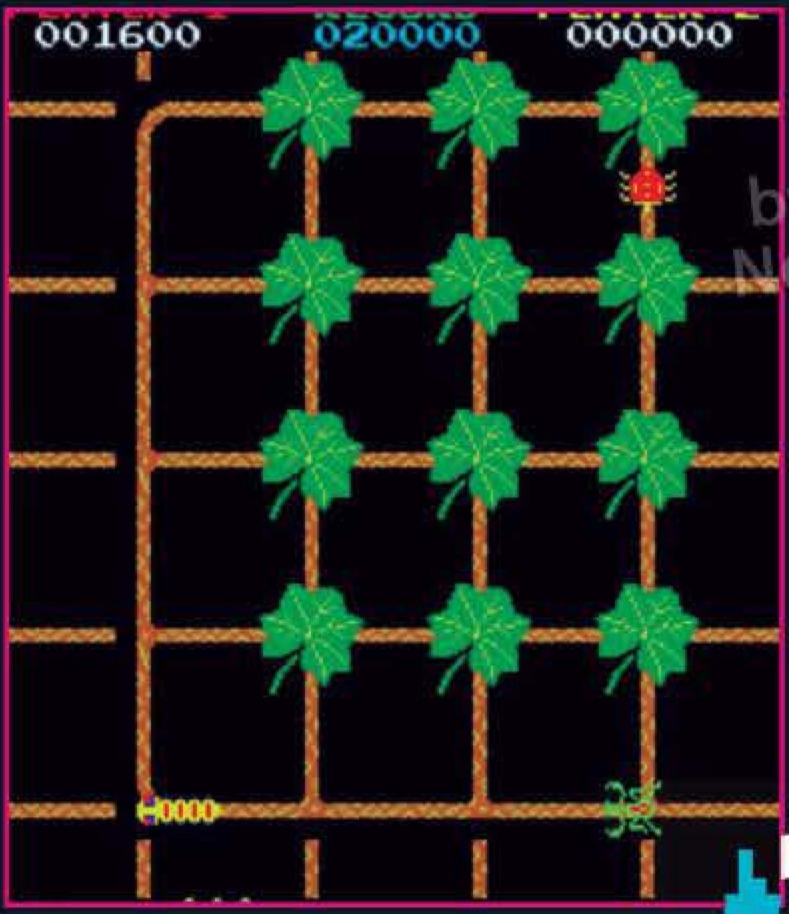
Mientras [estaba con el *Tetris*], IvanZX me pidió que intentara programar un juego llamado *Botanic*. A mí no me sonaba de nada, pero IvanZX insistía en que lo probara, que era una joya oculta en las recreativas, y que además era uno de los primeros juegos que se hizo en España. A mí me costaba creer que no conociera ese juego, pues prácticamente me he repasado la lista completa de los juegos emulados en MAME, pero efectivamente lo puse en mi máquina y me dejó enganchado ya para siempre. Gráficos simples, acción trepidante al píxel, enemigos molestando continuamente, puntos, misión muy clara que cumplir, vaya, lo que es un Arcade en mayúsculas. Y además es un vicio tal, que no puedes jugar solo una partida.

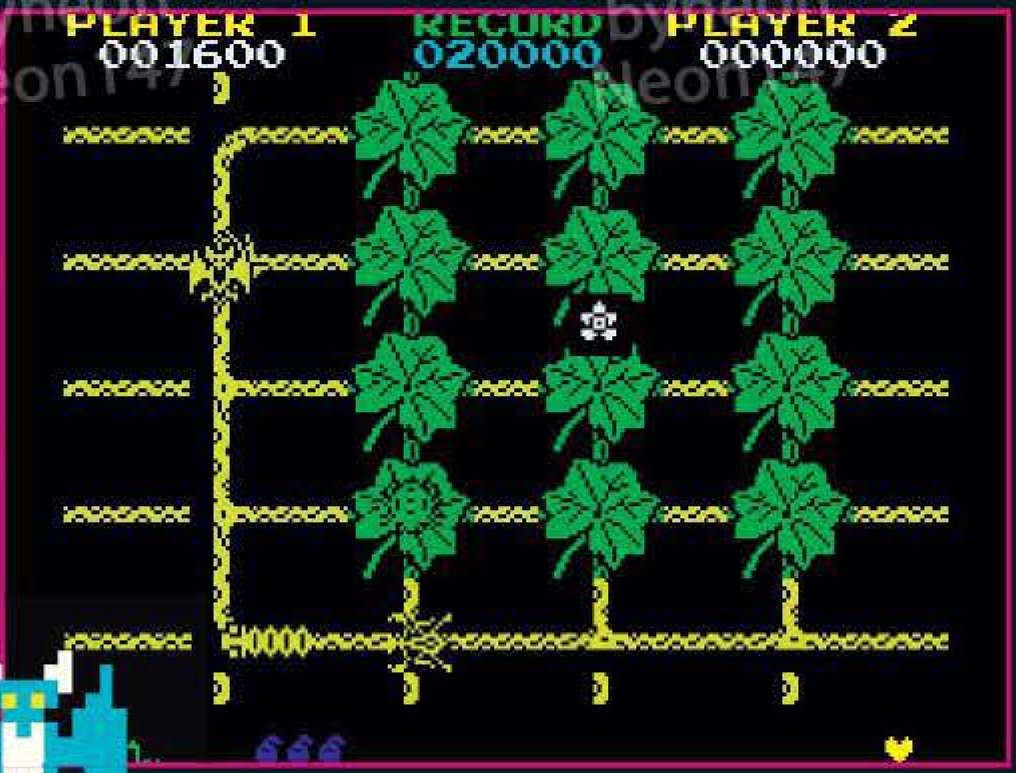
Empecé a desarrollar *Botanic* a finales de 2018. Lo primero que hago es jugar mucho en el emulador, y observar cómo es. Especialmente importante es el problema del cambio de resolución. La mayoría de los clásicos de las recreativas tienen una resolución de 224 píxeles de ancho por 256 píxeles de alto, pero el Spectrum tiene una resolución de 256 píxeles de ancho por 192 píxeles de alto. Para solventar esto, hago un pantallazo del juego en el emulador, lo exporto a alguna herramienta de edición gráfica, en mi caso Paint.net, y corto, pego, muevo, las cosas de sitio intentando siempre mantener la escala del 'playfield' perfecta. En *Botanic* no tuve más remedio que reducir el tamaño de las ramas verticales.

▶

sinclair
ZX Spectrum
ARCADE ZX COLLECTION
ANTEATER
sinclair
ZX Spectrum
JET PAC

» *Anteater*, el primer juego de la *Arcade ZX Collection*.

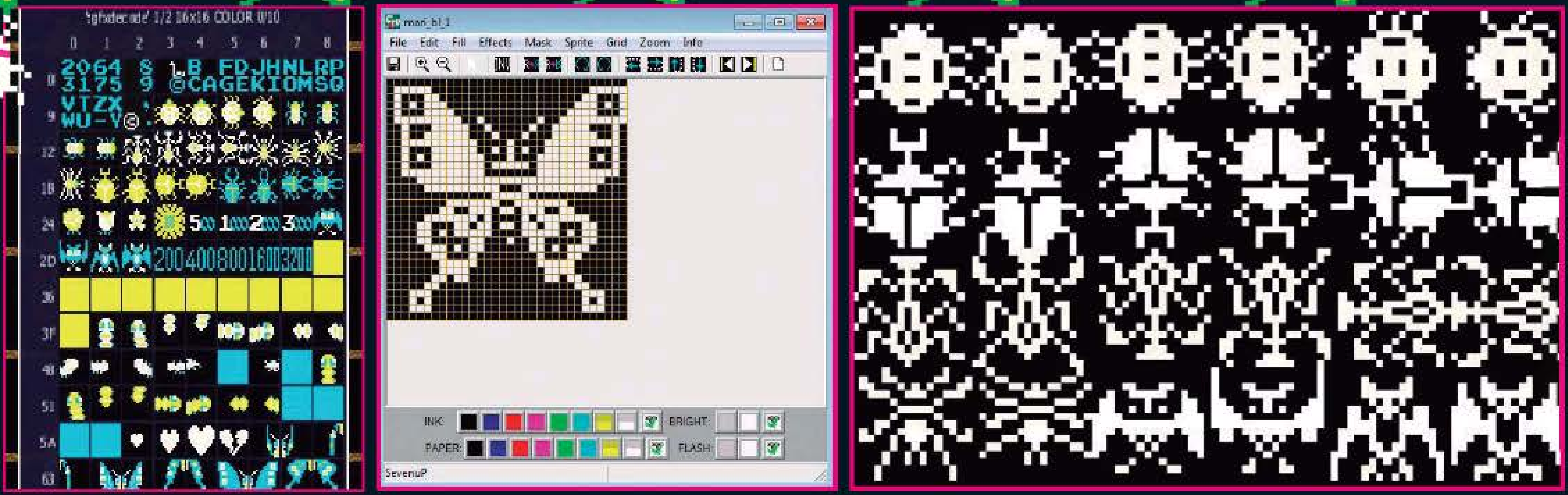




» Adaptación de los gráficos de recreativa a ZX Spectrum.

> **"EMPECÉ A DESARROLLAR BOTANIC A FINALES DE 2018. LO PRIMERO QUE HAGO ES JUGAR MUCHO EN EL EMULADOR, Y OBSERVAR CÓMO ES. ESPECIALMENTE IMPORTANTE ES EL PROBLEMA DEL CAMBIO DE RESOLUCIÓN"**
>
> **ANTONIO GONZÁLEZ**

rebrand.ly/byneon


'gfxdecode' 1/2 16x16 COLOR 0/10
2064 8 1.B FDJHNLRP
3175 9 @CAGEKIOMSQ
VTZX
WU-V©
500 1000 2000 3000
200 400 800 1600 3200
mari_bl_1
File Edit Fill Effects Mask Sprite Grid Zoom Info
INK:
PAPER:
BRIGHT:
FLASH:
SevenuP

» Muestras del trabajo artesanal llevado a cabo por Antonio.

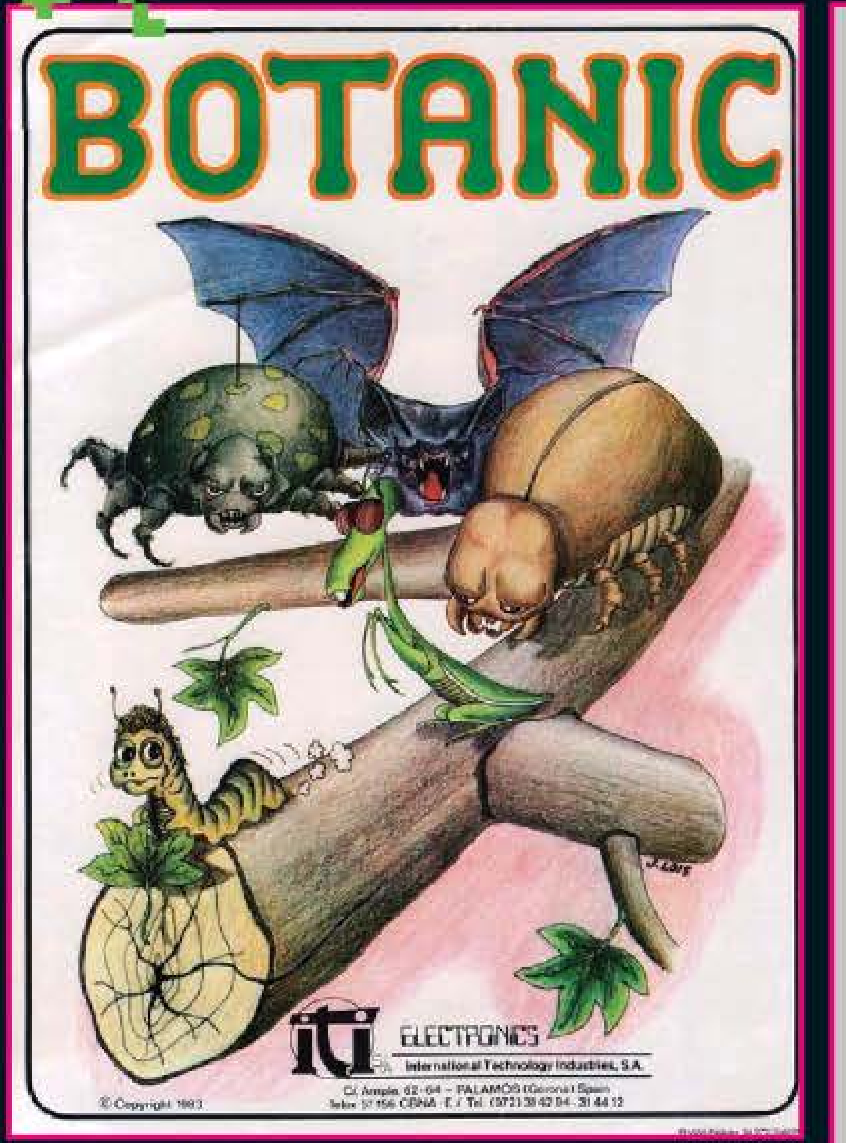
Una vez analizada la viabilidad del juego, y la distribución de los diferentes elementos gráficos, lo que hago es utilizar MAME para obtener el set gráfico completo, fuentes de letras incluidas. Entonces tengo que ir píxel a píxel convirtiendo estos gráficos, que suelen estar en cuatro colores con fondo negro, a solo un color con fondo negro. Una vez tengo los gráficos del juego en modo monocromático, los importo a una magnífica herramienta gráfica llamada *SevenuP*, creada por Metalbrain. Esta herramienta me permite retocar algo si tuviera que hacerlo, y finalmente exportar todo a un archivo binario.

Tras la exportación de gráficos, procedo a programar lo que no lleve sprites, lo que son pantallas estáticas. Programo en ensamblador puro porque la velocidad que se obtiene a la hora de correr el juego es siempre la mejor. He probado diferentes motores o lenguajes de programación que facilitan la tarea, pero el resultado final no me ha gustado. [Así que] cuando termino la parte estática, empieza lo complicado: el juego en sí, con los sprites en movimiento, comportamiento de los enemigos, detección de choques, puntuación, música y sonidos, etcétera.

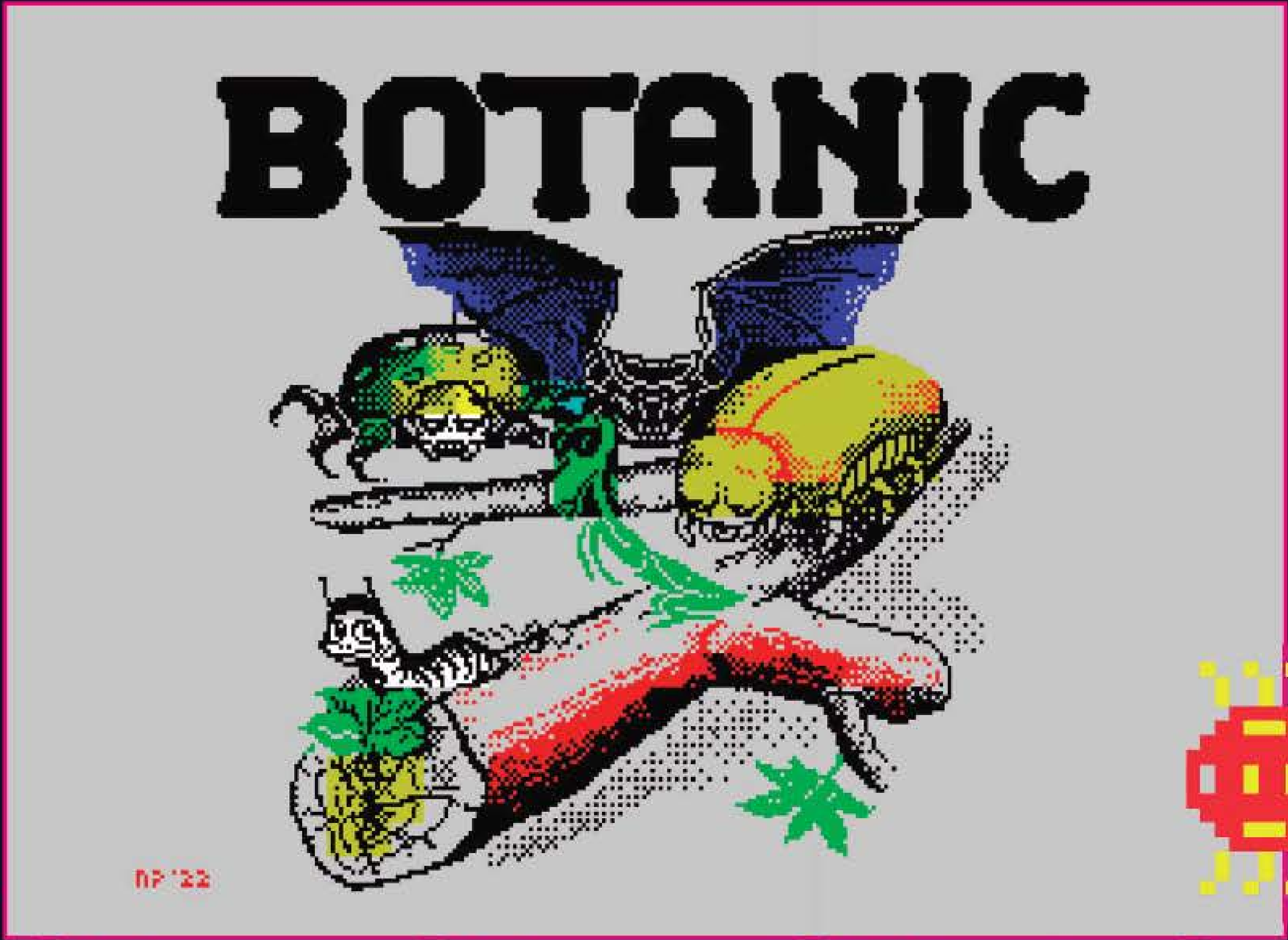
Decir que es tal mi obsesión con que se parezca lo máximo posible al original, que puedo haberme echado al *Botanic* unas doscientas partidas antes de empezar a programar nada, solo para observar cómo funciona. [La pantalla inicial] se extiende a lo ancho por otras dos pantallas consecutivas. En cuanto a los enemigos, hay tres insectos que te persiguen: una especie de garrapata, un escarabajo y una mantis religiosa, y cada uno tiene un comportamiento diferente. Uno de los insectos se mueve en horizontal, y cuando llega a tu misma rama vertical, va hacia ti.

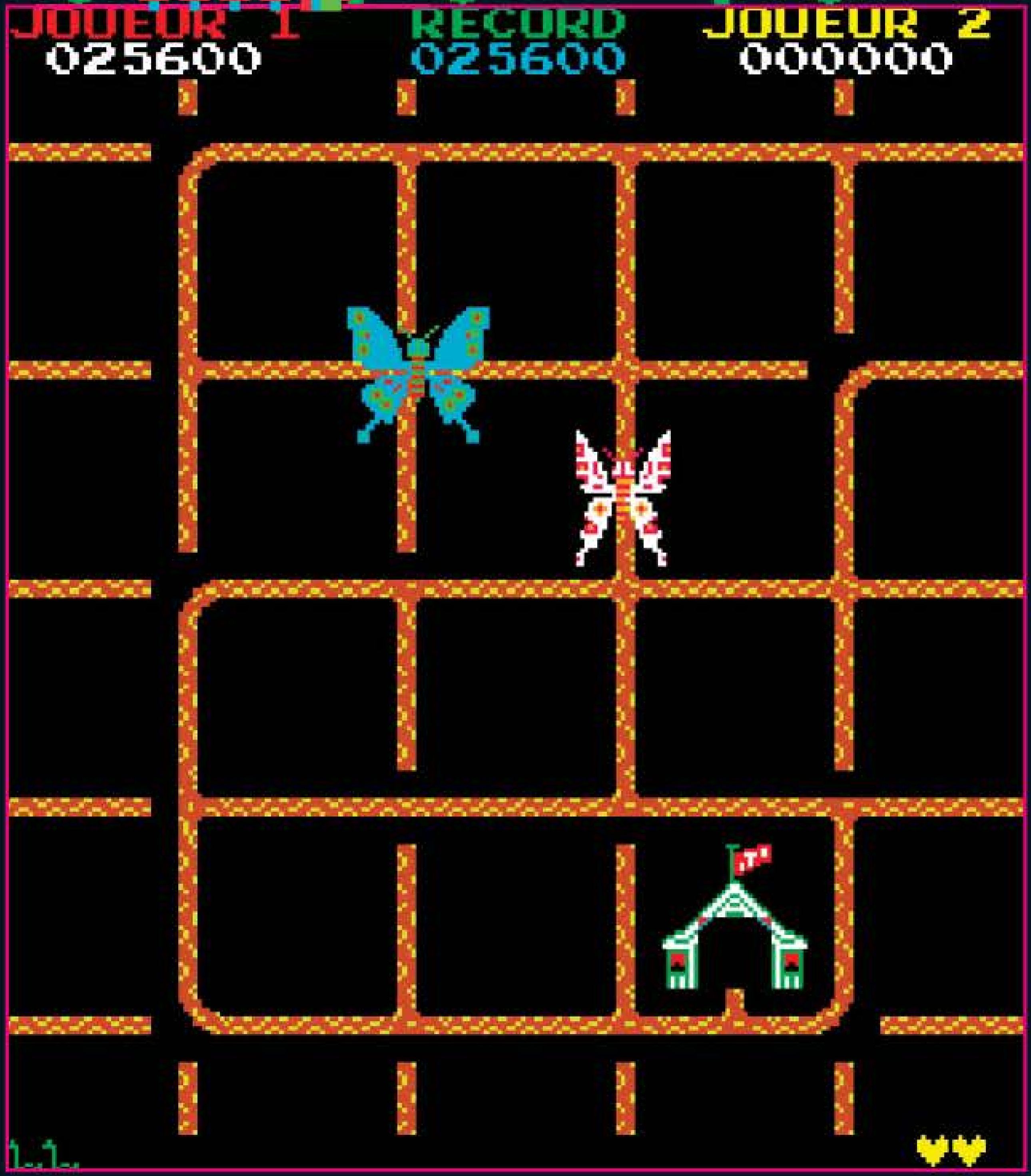
Otro insecto hace lo contrario, esto es, se mueve en vertical, y cuando llega a tu misma rama horizontal, va a por ti. Y el tercer insecto es una mezcla de estos dos comportamientos, ataca en diagonal. Además de estos tres, aparecen volando un murciélago o un búho, que se van alternando, y en la tercera pantalla aparece además una araña que se mueve verticalmente [de forma] aleatoria.

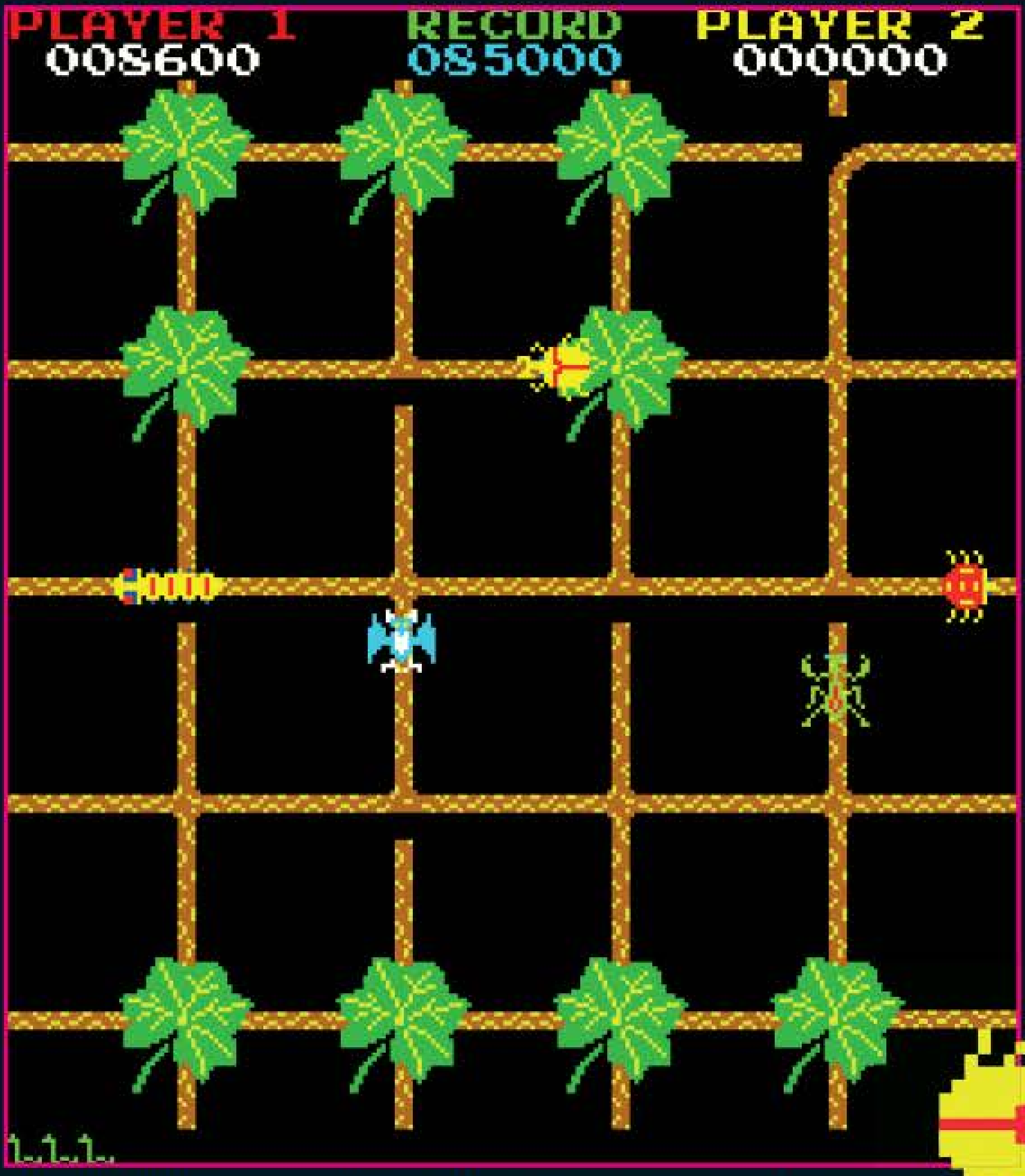
> "TRAS LA EXPORTACIÓN DE GRÁFICOS, PROCEDO A PROGRAMAR LO QUE NO LLEVE SPRITES, LO QUE SON PANTALLAS ESTÁTICAS. PROGRAMO EN ENSAMBLADOR PURO PORQUE LA VELOCIDAD QUE SE OBTIENE A LA HORA DE CORRER EL JUEGO ES SIEMPRE LA MEJOR"
>
> ANTONIO GONZALEZ


BOTANIC
iti ELECTRONICS
International Technology Industries, S.A.
© Copyright 1983

» El flyer original, convertido en pantalla de carga de Spectrum.


BOTANIC
NP '22





[Arcade] Es fundamental aprovechar los callejones sin salida para esquivar a los enemigos.

Estos ‘comegusanos’ voladores tienen la dificultad de que son inmortales, hay que esquivarlos o perderás con total seguridad una vida. Y cada cierto tiempo aparece en alguna rama un fruto; si conseguimos alcanzarlo, el juego se pone en ‘modo rojo’, lo que significa que durante un tiempo el gusano se podrá comer a los insectos, pero no a los depredadores voladores. Cuando el gusano se come las hojas de las tres pantallas, aparece en la parte inferior una casa donde se encuentra su novia gusana, se produce una escena de amor absolutamente tierna y ambos se convierten en mariposas.

Una vez realizado el vuelo de amor, comienza una nueva fase, en la que los insectos corren más. He llegado a la sexta fase en el arcade original y la velocidad de los insectos era absolutamente enfermiza. Esto lo he intentado plasmar también en mi adaptación, de tal manera que si se consigue pasar la quinta fase muestro una fanfarria de colores y música que no está en el original. Si lo consigues, considérate un experto botánico.

En los juegos anteriores yo mismo hacía la pantalla de carga, pero en el caso del *Botanic* era demasiado complejo para mí, porque la idea era plasmar el arte original. Afortunadamente IvanZX me puso en contacto con Neil Parsons, que hizo una adaptación de la pantalla merecedora de ser enmarcada.

La verdad es que he acabado más que satisfecho y feliz con el resultado final. *Botanic* es un juego hecho en España hace cuarenta años que estoy convencido que casi nadie conocía, pero esto va a cambiar: este es mi pequeño homenaje. [No quiero dejar de dar las gracias] al equipo de desarrollo original que hizo posible este *Botanic*, y en concreto a Josep Morillas, a IvanZx porque fue el que me impulsó a programarlo y me lo dio a conocer, y a RiCCo, que me está apoyando económicamente comprando una edición especial de esta colección cuyo diseño es único para él. *Botanic* ha supuesto el tercer juego de la *Arcade ZX Collection*, pero mi intención es llegar a los ocho títulos, ya que el número ocho está muy relacionado con el Spectrum (ocho bits, ocho colores, años ochenta). Tengo iniciados los desarrollos de unos cuantos más, que ya daré a conocer en su momento; pero sí puedo decir que el último será, muy previsiblemente, el *Frogger*. Como nota final me gustaría que la colección la cerrara en el cincuenta aniversario del ZX Spectrum, es decir, en el año 2032. Parece mucho tiempo, pero hay que tener en cuenta que el nivel de adaptación y conservación de lo original es tan alto que cada juego me lleva una media de dos años.

Para adquirir los juegos de Antonio o hacerle cualquier otra consulta, le podéis escribir a bubu.marcianito@gmail.com *

sinclair
ZX Spectrum
ARCADE ZX COLLECTION
ANTEATER
TETRIS
BOTANIC
BERZERK

Los juegos que componen la *Arcade ZX Collection* (de momento).

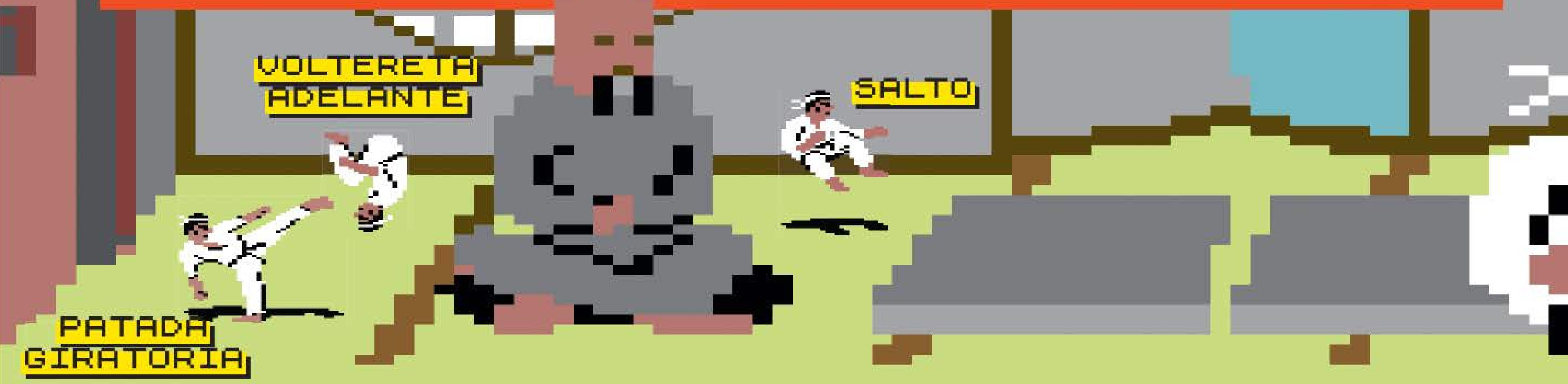
LA GUíA DEFINITIVA

THE WAY OF THE EXPLODING FIST

Fist

NO FUE EL PRIMER JUEGO DE LUCHA PARA ORDENADORES DOMéSTICOS, PERO Sí FUE EL PRIMERO EN INCLUIR DISTINTOS MOVIMIENTOS. ECHEMOS UN VISTAZO A LOS SECRETOS DEL SEMINAL TíTULO DE MAMPORROS DISEÑADO POR GREGG BARNETT

TEXTO DE RORY MILNE



En 1984, Alfred Milgrom, cofundador de la compañía australiana Beam Software, admitió en una entrevista que realizó para la publicación *Your Computer* que su empresa tenía un problema. Aunque los juegos de aventuras por ellos creados no tenían rival, los títulos de acción desarrollados por la competencia eran técnicamente muy superiores a los de Beam. Afortunadamente, la solución a sus quebraderos de cabeza venía de camino: Gregg Barnett, especialista en realizar conversiones para C64, ardía en deseos de hacer algo auténticamente original... Lo cual tenía sentido, dado que el interés creativo de Gregg le había llevado a hacer películas. Mientras estudiaba informática en la Universidad de Melbourne allá por 1983, Gregg pidió plaza en la Escuela Australiana de Cine y Televisión. La Escuela significaba un gran negocio para Australia en aquel momento; Mel Gibson había estudiado allí, al igual que muchos otros actores y directores australianos famosos. Pero el consejo que Greg recibió de la venerada institución educativa, fue que volviera a solicitar plaza tras haber adquirido algo de experiencia en el mundo real.

Los ordenadores domésticos estaban adquiriendo cierta popularidad, así que Gregg se compró un Atari 400. Poco después conoció Beam Software, quienes distribuían las aventuras de texto escritas por Scott Adams para su compañía Adventure International en Australia. Gregg iba de cuando en cuando a adquirir alguna de estas aventuras a Beam; y era curioso, la empresa tenía su sede en Melbourne pero sus fundadores también tenían una publicadora en Londres llamada Melbourne House.

En aquella época apenas había empresas de creación de videojuegos en Australia, con lo que Beam se beneficiaba de esa circunstancia fichando a los mejores desarrolladores de la zona. Por eso cuando la empresa buscó un programador, Gregg se ofreció para realizar tal labor; acudió a la entrevista que le realizaron con algunas demos que había escrito en su Atari 400 bajo el brazo, las cuales impresionaron tanto a la gente de Beam que Gregg se hizo con el puesto.

TÉCNICAS MILENARIAS

CÓMO DEJAR DE SER UN PRINCIPANTE Y LLEGAR A DÉCIMO DAN EN EXPLODING FIST

SÉ PRECISO

No puedes acercarte a tu enemigo y golpearle sin más en *Exploding Fist*; esto no es una pelea de bar. Debes estar correctamente situado, y ejecutar tus movimientos en el momento justo. Sé rápido y preciso y conseguirás pillar desprevenido a tu oponente.

BLOQUEA GOLPES

Dicen que la mejor defensa es un buen ataque, pero en *Exploding Fist* suele ser exactamente al contrario: mejor bloquea los ataques de tus oponentes. Y no te alejes retrocediendo fuera de su alcance, eso te impide golpearles y además podrían contraatacar.

HAZ UN AMAGO

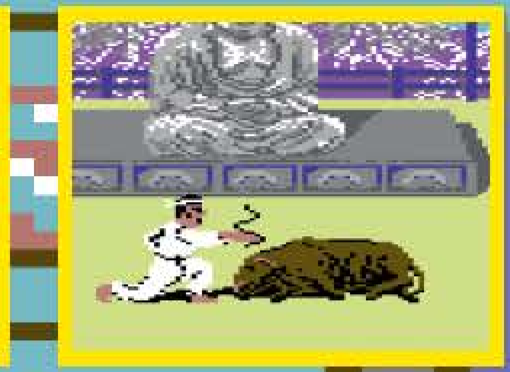
Realizar un movimiento en *Exploding Fist* no es instantáneo; puedes parar su ejecución en mitad de la misma. Es decir, es posible iniciar un ataque e interrumpirlo para engañar a tu rival, y que no esté preparado para el movimiento que realmente llevarás a término.

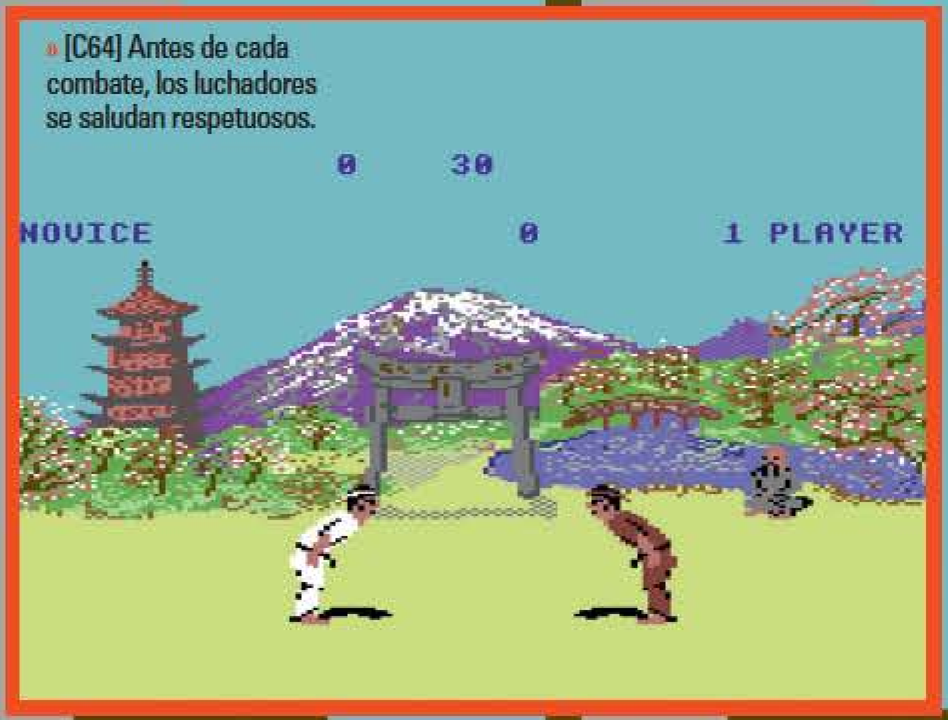
EL TIEMPO A TU FAVOR

En *Exploding Fist* te dan puntos por golpear a tu rival, medio punto por un golpe débil, y un punto completo por un golpe fuerte. Necesitas dos puntos completos para avanzar, pero si tienes más puntos que tu rival y se acaba el tiempo, serás declarado vencedor.

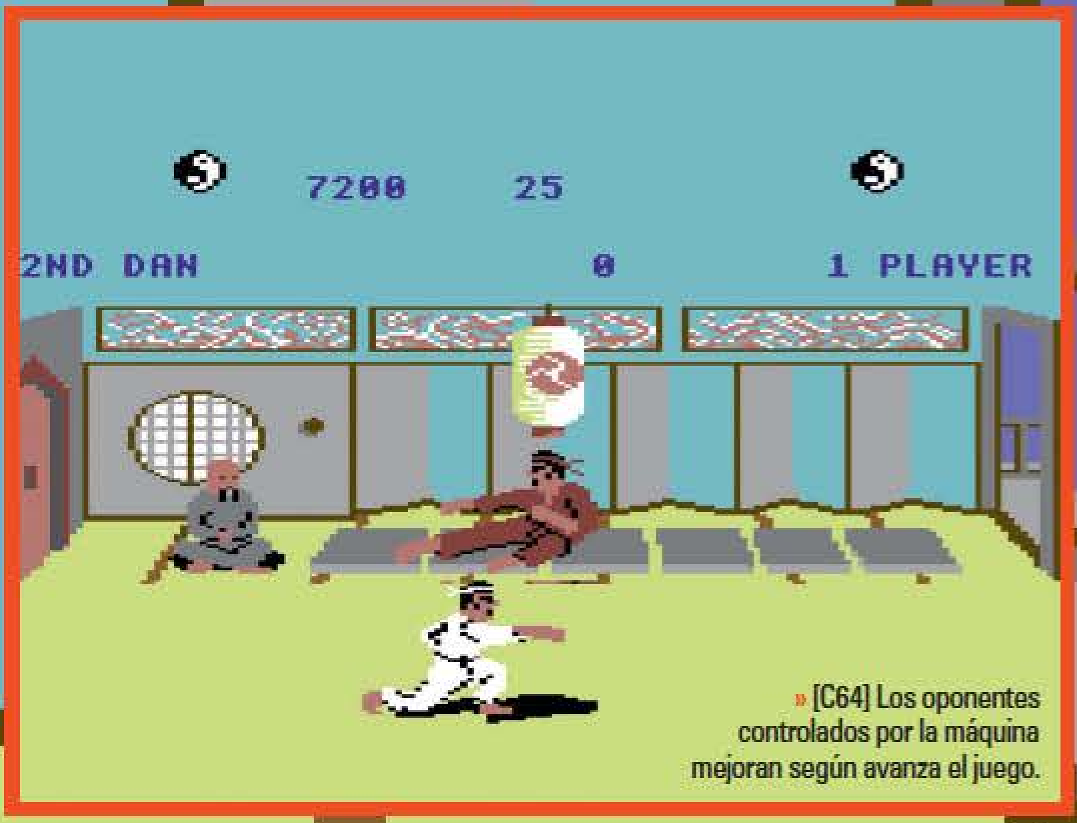
TORO SALVAJE

La fase de bonus en *Exploding Fist* es una pasada. Tras derrotar a tu rival en el escenario de Buda, un toro desbocado se dirigirá hacia ti. Es una hazaña complicada, pero no imposible de realizar: con una sincronización perfecta abatirás a la mala bestia de un único puñetazo.





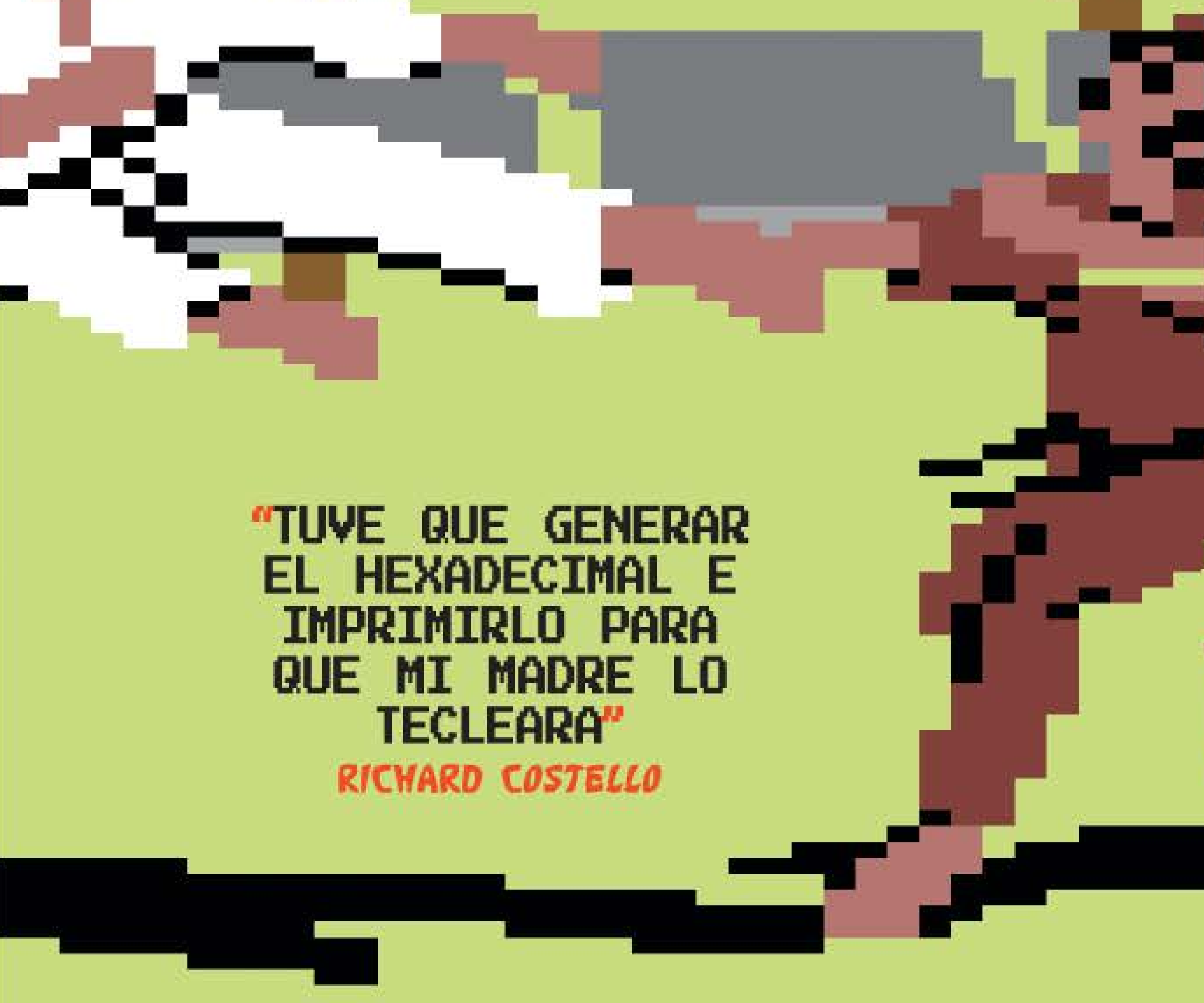
» [C64] Antes de cada combate, los luchadores se saludan respetuosos.



» [C64] Los oponentes controlados por la máquina mejoran según avanza el juego.

Comenzó trabajando en libros de BASIC para VIC-20 y C64, convirtió *Hungry Horace* de Spectrum a C64, codesarrolló *Horace Goes Skiing* con William Tang y Alfred Milgrom programando la versión para C64 mientras William hacía lo propio para Spectrum, y adaptó las populares aventuras de texto *The Hobbit* y *Sherlock* de Spectrum a C64.

Sin embargo, la producción de gráficos superaba a Gregg dentro de los proyectos en los que participaba. Hasta aquel momento eran los programadores de la empresa o el propio Alfred quienes realizaban las labores gráficas; a petición de Gregg contrataron a licenciados universitarios para esta tarea, y se les enseñó a utilizar el paquete gráfico propietario de la compañía, *Melbourne Draw*. ▶



> "TUVE QUE GENERAR EL HEXADECIMAL E IMPRIMIRLO PARA QUE MI MADRE LO TECLEARA"
>
> RICHARD COSTELLO

PATADA MEDIA

BARRIDO TRASERO

OPERACIÓN CONVERSIÓN

¿QUÉ ADAPTACIÓN DE EXPLODING FIST DEJA K.O. A LAS DEMÁS?

C64

■ Una saltarina melodía da la bienvenida al juego, y una versión más comedida de la misma nos acompaña durante la partida. Los luchadores están bien animados y definidos, la detección de colisiones es perfecta e incluye una fase de bonus donde debes abatir a un toro.

ZX SPECTRUM

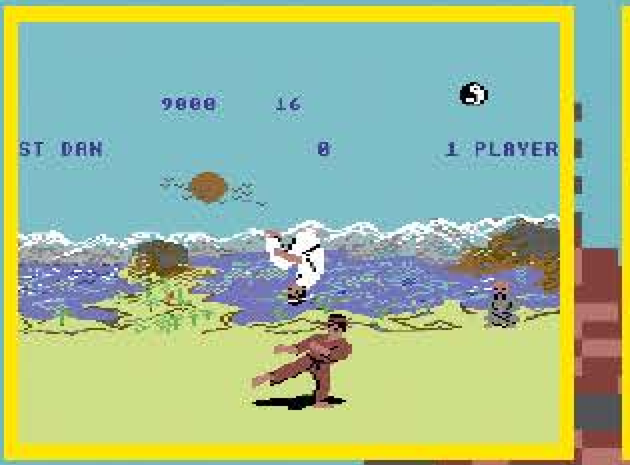
■ Carece de los gritos de combate sampleados del C64, aunque ofrece breves melodías entre combates y resultones sonidos durante la pelea. Aunque los luchadores y fondos son menos coloridos, se juega bien y presenta los cuatro escenarios originales. Pero no hay toro.

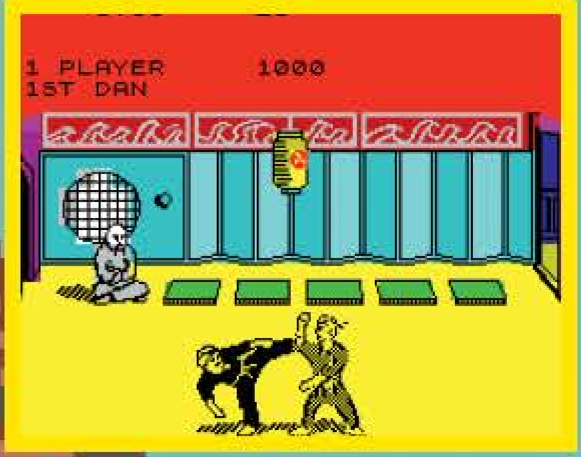
AMSTRAD CPC

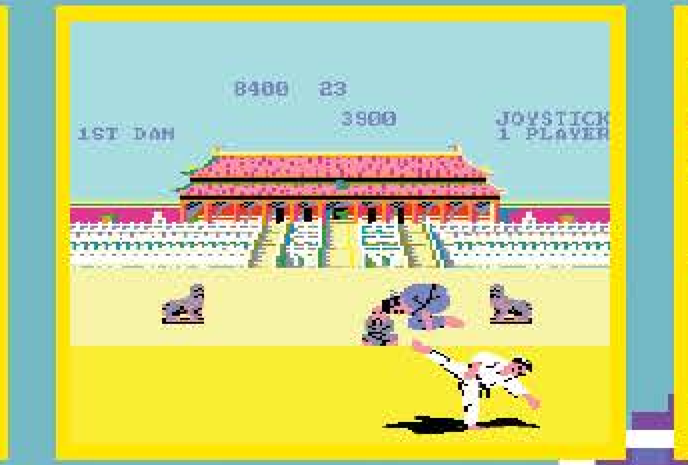
■ Al utilizar el modo de 16 colores, *Exploding Fist* en CPC es tan vibrante como el original y se juega de forma idéntica a pesar de la ausencia del toro. El segundo luchador tiene ropajes morados en lugar de rojos y solo hay un escenario. El apartado sonoro es mínimo.

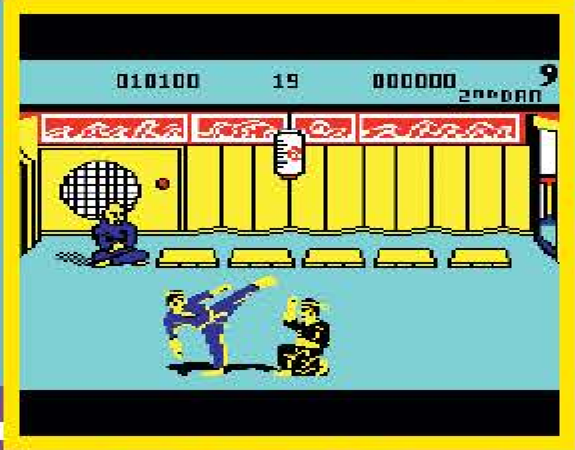
BBC MICRO

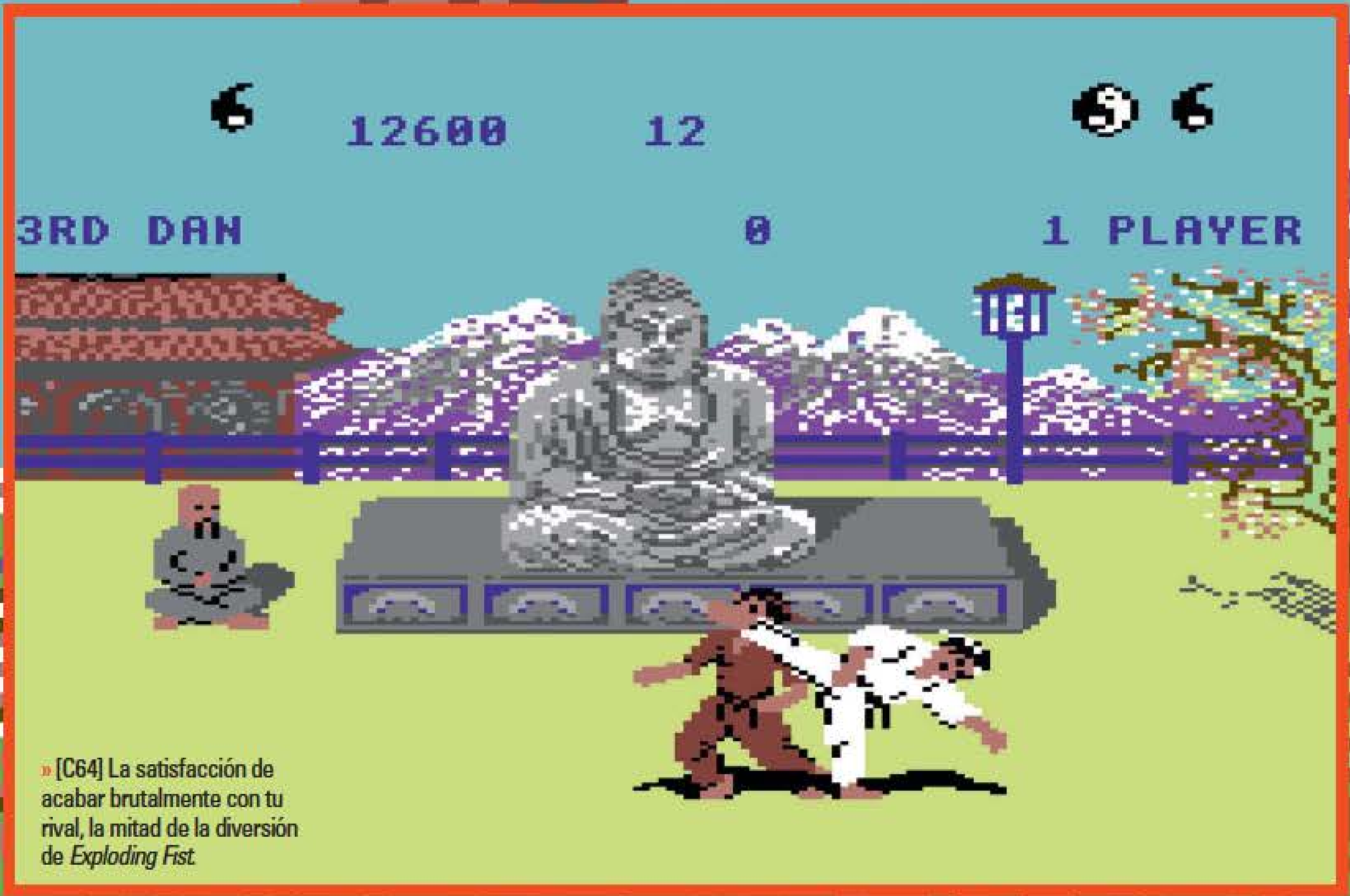
■ Mientras jugamos, la versión para BBC Micro de *Exploding Fist* cuenta con funcionales efectos de sonido y resuena una chispeante melodía. Los luchadores presentan buen aspecto y animaciones aunque vistan de azul y negro. Solo hay dos escenarios, sin el de bonus del toro.



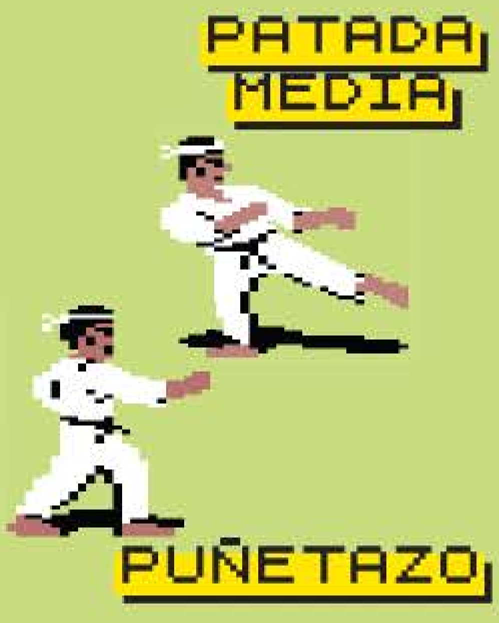








» [C64] La satisfacción de acabar brutalmente con tu rival, la mitad de la diversión de *Exploding Fist*.



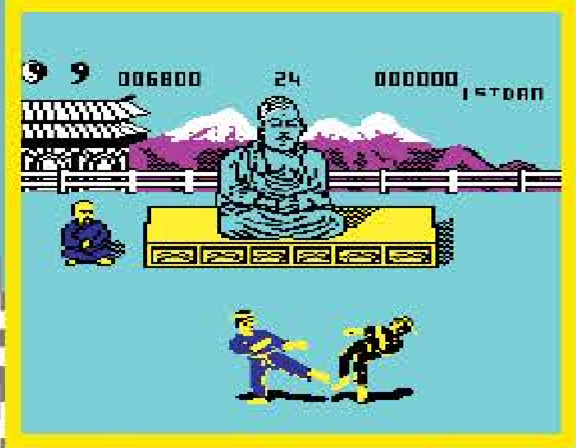
▶ Tras demostrar su valía convirtiendo juegos a C64, Gregg obtuvo permiso para desarrollar un título propio. Y lo que tenía en mente era un juego de lucha con artes marciales; había programas de este tipo corriendo en ordenadores domésticos, pero la mayoría de ellos estaban limitados a que el jugador solo pudiera realizar uno o dos movimientos... Y su plan era crear el primer título de lucha con múltiples movimientos para ordenadores domésticos, algo que hasta aquel momento solo se había visto en los salones recreativos.

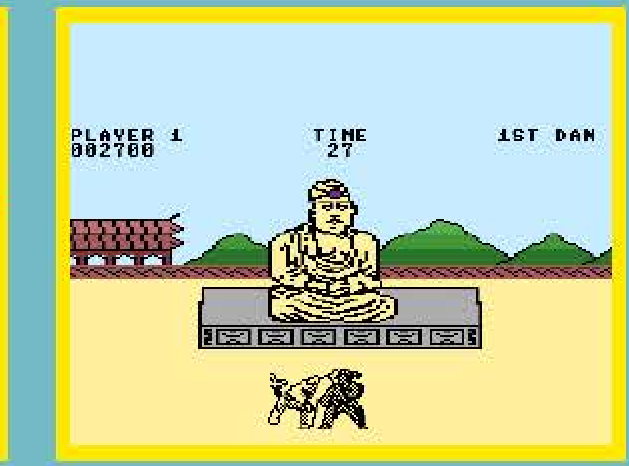
BBC ELECTRON

Una versión pareja a la de BBC con una animación ligeramente parpadeante, solo tiene un escenario, presenta música durante el juego de canal único pero sin efectos de sonido. Por lo demás, es una adaptación fiel; se siente como el original de C64 aunque algo más lento.

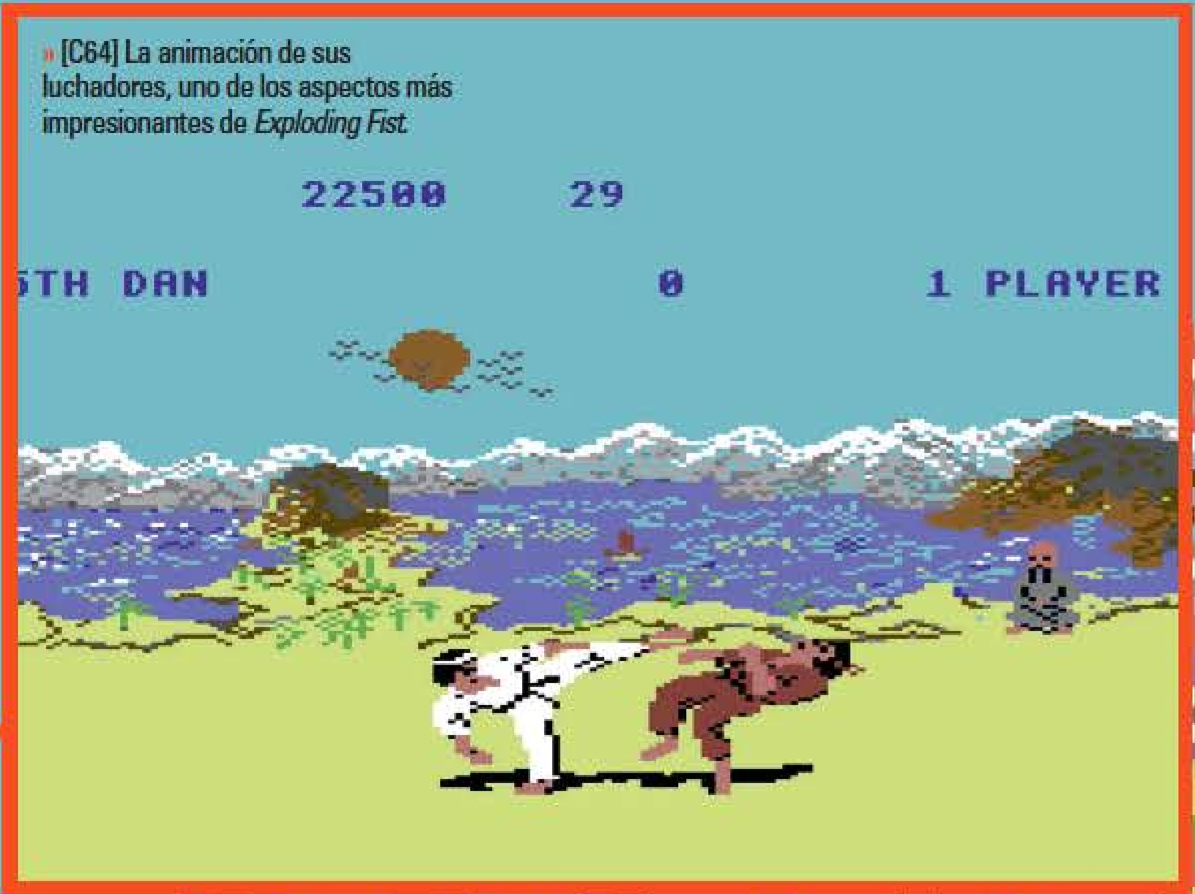
C16/PLUS 4

Embutir *Exploding Fist* en los 16K del C16 obviamente conllevará sacrificios: los luchadores son más pequeños que en el original, únicamente tiene un escenario y la música resuena a través de un solo canal. Pero las mecánicas se perciben tan efectivas como siempre.

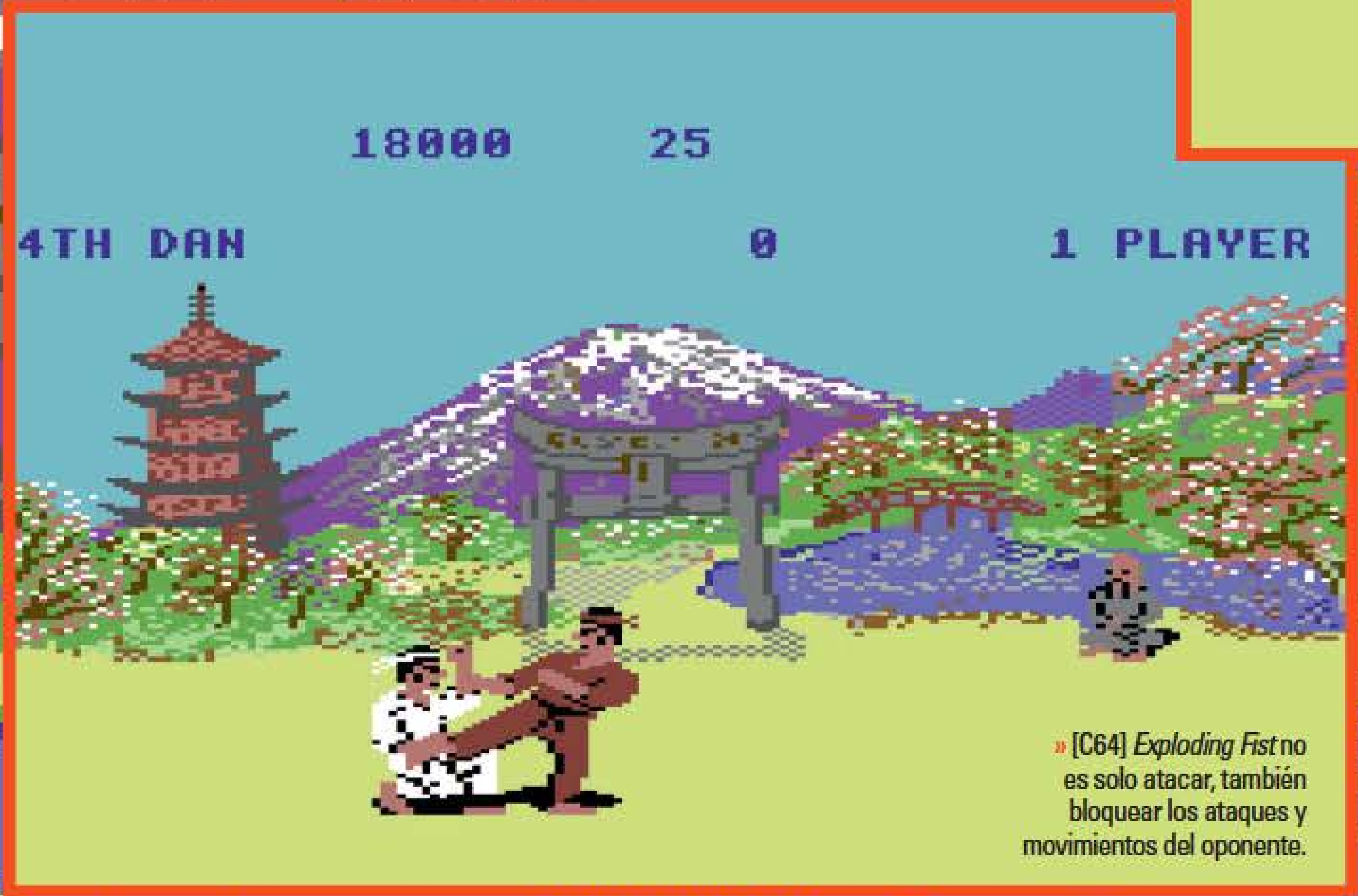




> “RECUERDO SENTIRME BASTANTE IMPRESIONADO CON LO QUE CONSIGUIó EL ARTISTA, PUDIENDO SOLO TRABAJAR EN MONOCROMO”
>
> RICHARD COSTELLO



» [C64] La animación de sus luchadores, uno de los aspectos más impresionantes de *Exploding Fist*.



» [C64] *Exploding Fist* no es solo atacar, también bloquear los ataques y movimientos del oponente.

PATADA
VOLADORA

La publicadora londinense de la compañía, Melbourne House, estaba tan integrada en la industria inglesa del videojuego como cualquier otra casa de software del Reino Unido. Las revistas que reseñaban juegos para ordenador indicaban qué títulos debían adquirirse, con frecuencia destacando los avances técnicos que marcaban la diferencia: scroll ultrarrápido, confluencia de muchos sprites en pantalla, etc. Greg quería aprovechar la atención que en general se prestaba a los progresos tecnológicos para dotar a su juego de una animación suave como la seda y una detección de los golpes perfecta.

La recreativa *Karate Champ* de Technos influyó tremendamente en el proyecto de Gregg. Llegó incluso a comentar con Alfred que dicho título era el único arcade que veía como ideal para correr en ordenadores domésticos... Así, se centró en replicar su sistema de combate, obviando su estilo desenfadado y caricaturesco. Basó los movimientos a ejecutar por su propio título en un estilo de lucha concebido por Bruce Lee llamado Jeet Kune Do, que traducido vendría a significar algo así como El Camino del Puño Interceptor, 'The Way Of The Intercepting Fist' en inglés, lo cual inspiró -y se plasmó en- su proyecto *The Way Of The Exploding Fist*, 'El Camino del Puño Explosivo'. Proporcionaron al artista de Beam Greg Holland un libro que recogía movimientos de Bruce Lee en el que debía basarse para crear los gráficos del juego, mientras su casitocayo Gregg escribía rutinas encaminadas a controlar los sprites que el artista generara. Gregg se afanó en hacer realidad combates que pudieran ejecutarse intuitivamente con un joystick, sin necesidad de instrucciones. Y además de los ataques, ideó movimientos de bloqueo y contraataque que los jugadores podían utilizar para defenderse y reaccionar ofensivamente con rapidez.

Las rutinas gráficas que Gregg estaba programando también obedecían a sus objetivos de dotar a *Exploding Fist* con una animación fluida,

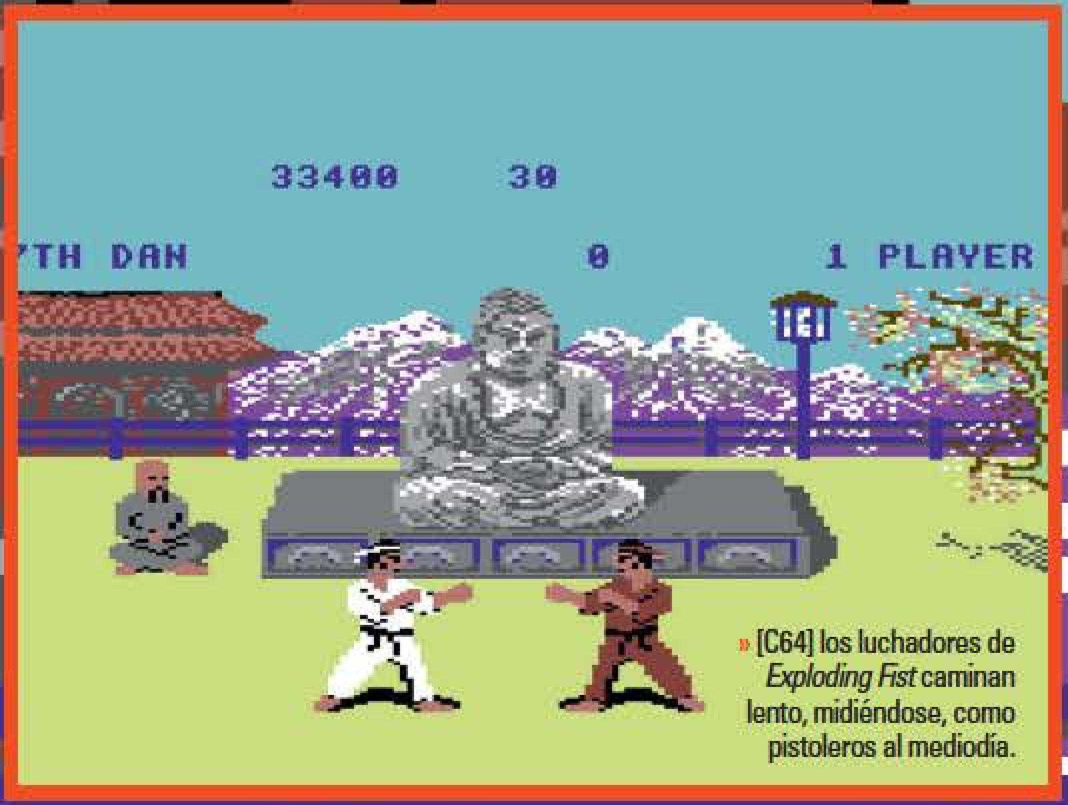
AL HABLA CON EL DESARROLLADOR

RICHARD COSTELLO NOS CUENTA CÓMO ADAPTÓ EXPLODING FIST AL C16

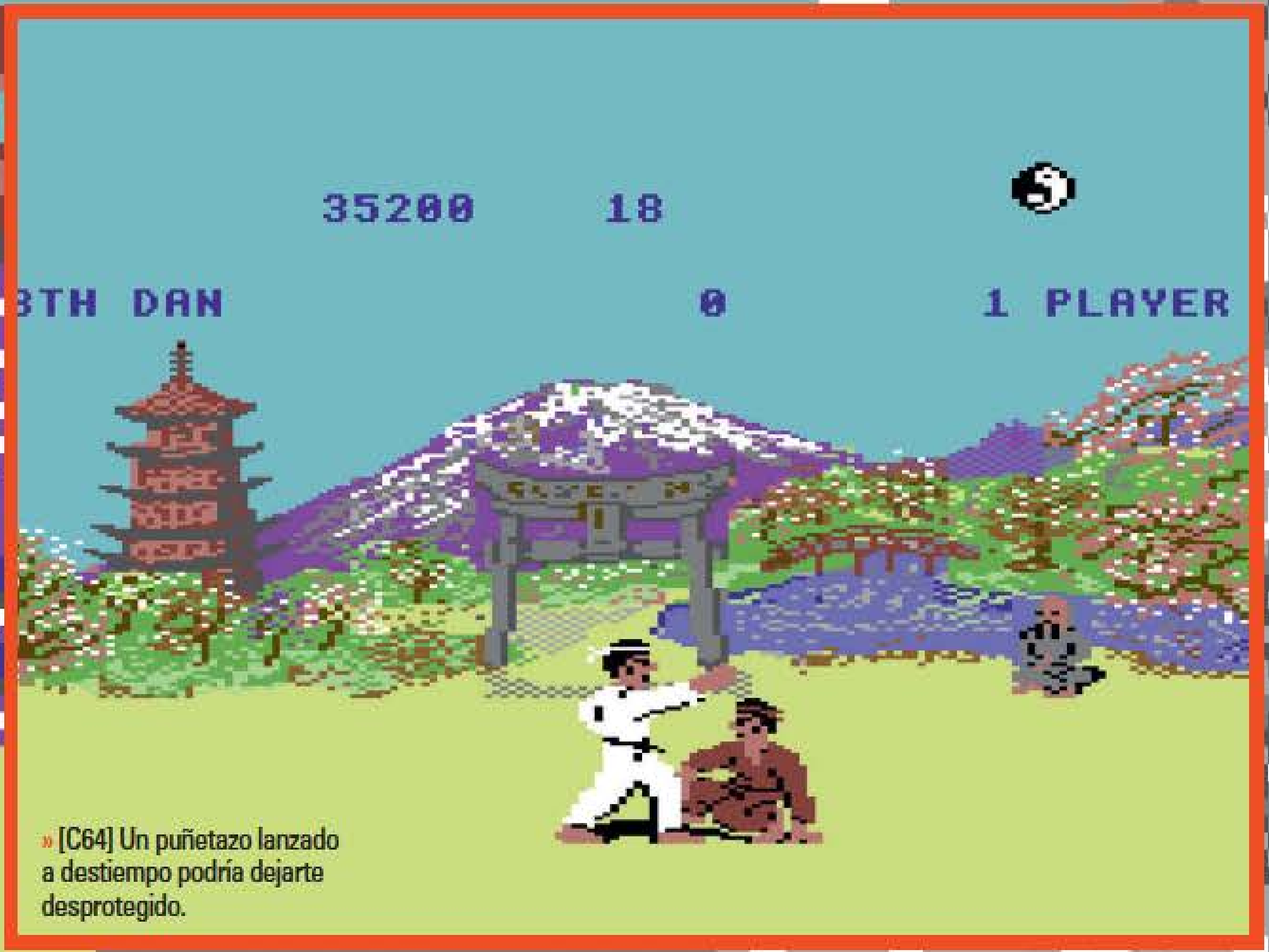
¿Cómo terminaste convirtiendo *Exploding Fist* al C16?
Conocí a un muchacho a través de un amigo mío, que había conseguido trabajo en una nueva compañía en Birmingham que hacía juegos para ordenador. La dirigía un tipo a quien llamábamos Lurch, ¡porque parecía el mayordomo de *La Familia Addams*! Había firmado un montón de contratos, y uno de ellos era *Exploding Fist* para el C16. Me preguntó si estaría interesado en hacerlo, y dije que sí. Así pues, me dio un C16 y me lo llevé a casa. Desarrollé la conversión en mi tiempo libre, mientras trabajaba en la Universidad de Loughborough escribiendo software educativo.

¿Y cómo convertiste el juego?
Lo programé en un BBC Micro, la razón para ello fue que tenía un ensamblador. Y también un teclado adecuado, unidad de disco y en general, era más rápido. Así que escribí el código en este y luego me lo llevé al C16. Pero no tenía interface entre el BBC y el C16, así que tuve que generar el hexadecimal e imprimirlo para que mi madre lo tecleara. Ahora tiene 96 años y no recuerda haberme ayudado, ¡pero siempre la digo que es la programadora de juegos para ordenador más anciana del mundo!

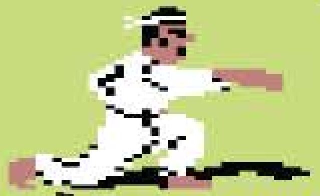
¿Qué libertades pudiste tomarte?
Tenía que parecerse lo suficiente al original como para que pudiera llevar el mismo nombre, si hubiera tenido la versión para BBC, habría intentado que la versión del C16 fuera igual. Así que *Exploding Fist* para C16

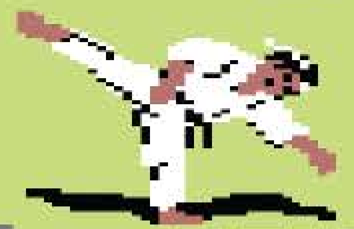


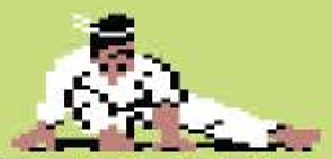
» [C64] los luchadores de *Exploding Fist* caminan lento, midiéndose, como pistoleros al mediodía.



» [C64] Un puñetazo lanzado a destiempo podría dejarte desprotegido.







▶ y una detección de colisiones mediante la cual las patadas y puñetazos implicaran contacto con el oponente de forma efectiva. A Neil Brennan, encargado de crear la música y entorno acústico del juego, se le solicitó produjera gritos de batalla y efectos sonoros que ofrecieran la sensación de brutal combate que Gregg tenía en mente, y además escribiera una banda sonora que contextualizara auditivamente *Exploding Fist* en el Lejano Oriente.

Todo pintaba bien, en definitiva, pero preocupaba a la gente de Beam en cuanto a que no habría ningún resultado evaluable en meses. Gregg en un primer momento programó rutinas mediante un lenguaje tipo Pascal para, al menos, poder probarlas. Y solo cuanto estuvo conforme con su funcionamiento las puso todas juntas, uniéndolas mediante ensamblador. La primera versión jugable se limitaba a un modo para dos personas, el cual gracias a las cuidadosas y metódicas técnicas de Gregg, funcionó a la primera y sin fallo alguno.

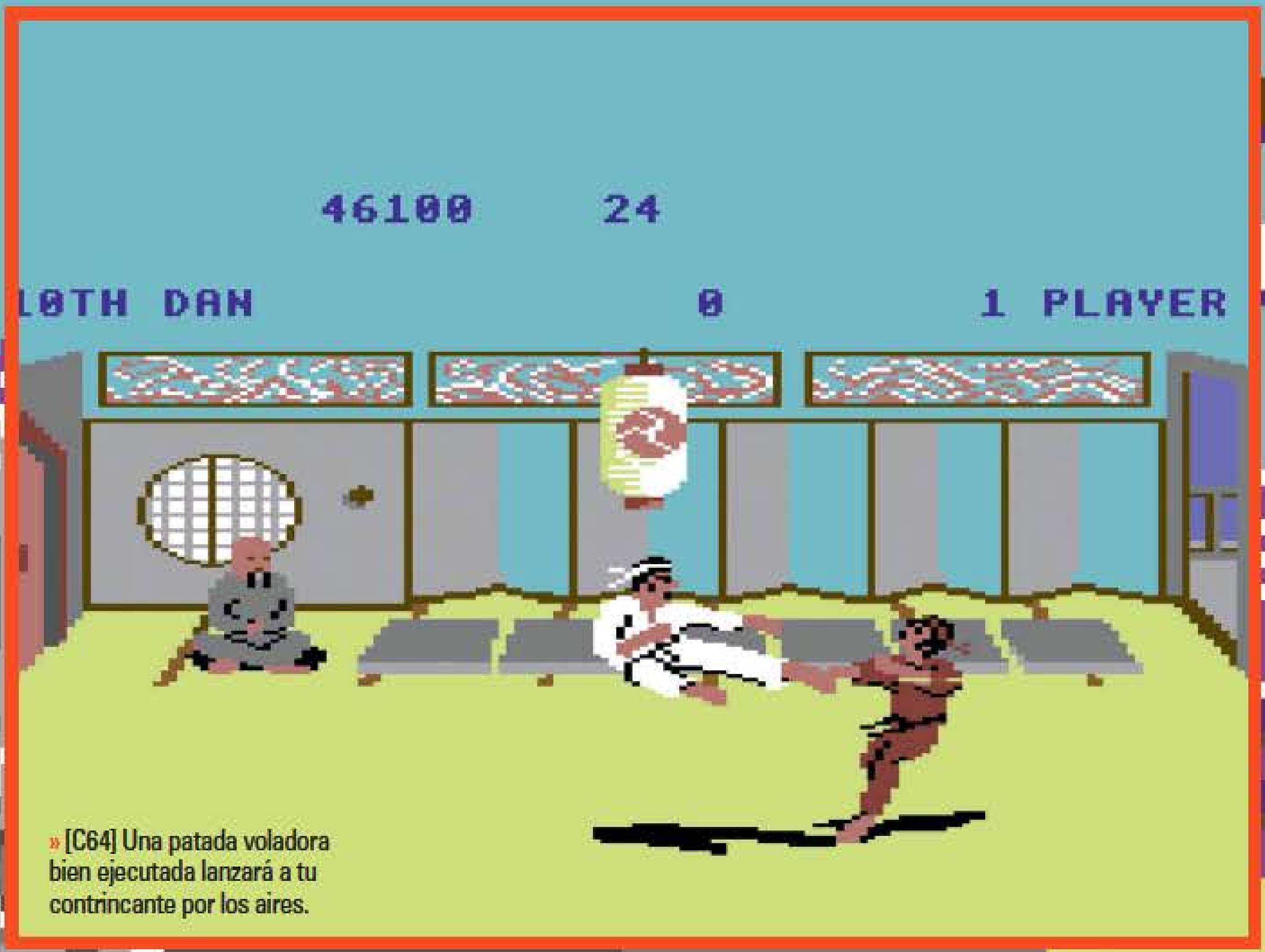
Satisfecho con sus progresos, Gregg se fue a hacer un café. Cuando volvió cinco minutos después, se encontró a un montón de colegas haciendo cola, esperando su turno para echar una partida. Alfred vio lo que estaba sucediendo, y exclamó: "¡parece que este será un éxito!".

Lógicamente, *Exploding Fist* necesitaba también modo para un jugador. Por consiguiente, Gregg debía programar oponentes controlados por IA. Su inteligente enfoque para lograr esto consistió en estudiar a sus compañeros jugando entre ellos, y después escribió rutinas para los luchadores controlados por el ordenador de tal modo que utilizaran una o varias de las mejores estrategias usadas por la gente de Beam, dependiendo de las habilidades se suponía tenía cada combatiente no humano.

Gregg además programó en *Exploding Fist*, como homenaje a *Karate Champ*, una fase de bonus donde se debía abatir a un toro embistiendo; esta mecánica rompía con acierto el ritmo del programa, aportando al jugador un desafío de sincronización en lugar de era visualmente y a efectos de mecánicas de juego, un port de la versión BBC. Recuerdo sentirme bastante impresionado con lo que consiguió el artista, pudiendo solo trabajar en monocromo.

¿A qué desafíos te enfrentaste?
Redujimos el tamaño de los sprites por la manera en como funcionaba la pantalla del C16. Al final, no pudimos hacer ciertos movimientos, y además teníamos menos cuadros de animación para los que sí quedaron. Después Lurch quebró, pero me llamó alguien de Melbourne House. Sabían que estaba escribiendo *Exploding Fist* para C16, y me dijeron que cuando lo terminara fuera a verlos. Les encantó, y me preguntaron si aceptaría 2000 £ por él. Dije que sí. ¡Recuerdo que me compré una Kawasaki GZ600 con aquel dinero!

¿Te llevó *Exploding Fist* a convertir otros juegos de lucha?
No, aquello fue algo absolutamente casual. Hice *Fist*, y luego conseguí trabajo en Gremlin. Cuando lo dejé, trabajé por mi cuenta con Kevin Bulmer e hicimos *Golden Axe*. Y con los juegos de *Mortal Kombat*, me llamaron de Probe y me dijeron que necesitaban a alguien que los hiciera. Lo último que hice fue *Primal Rage*.



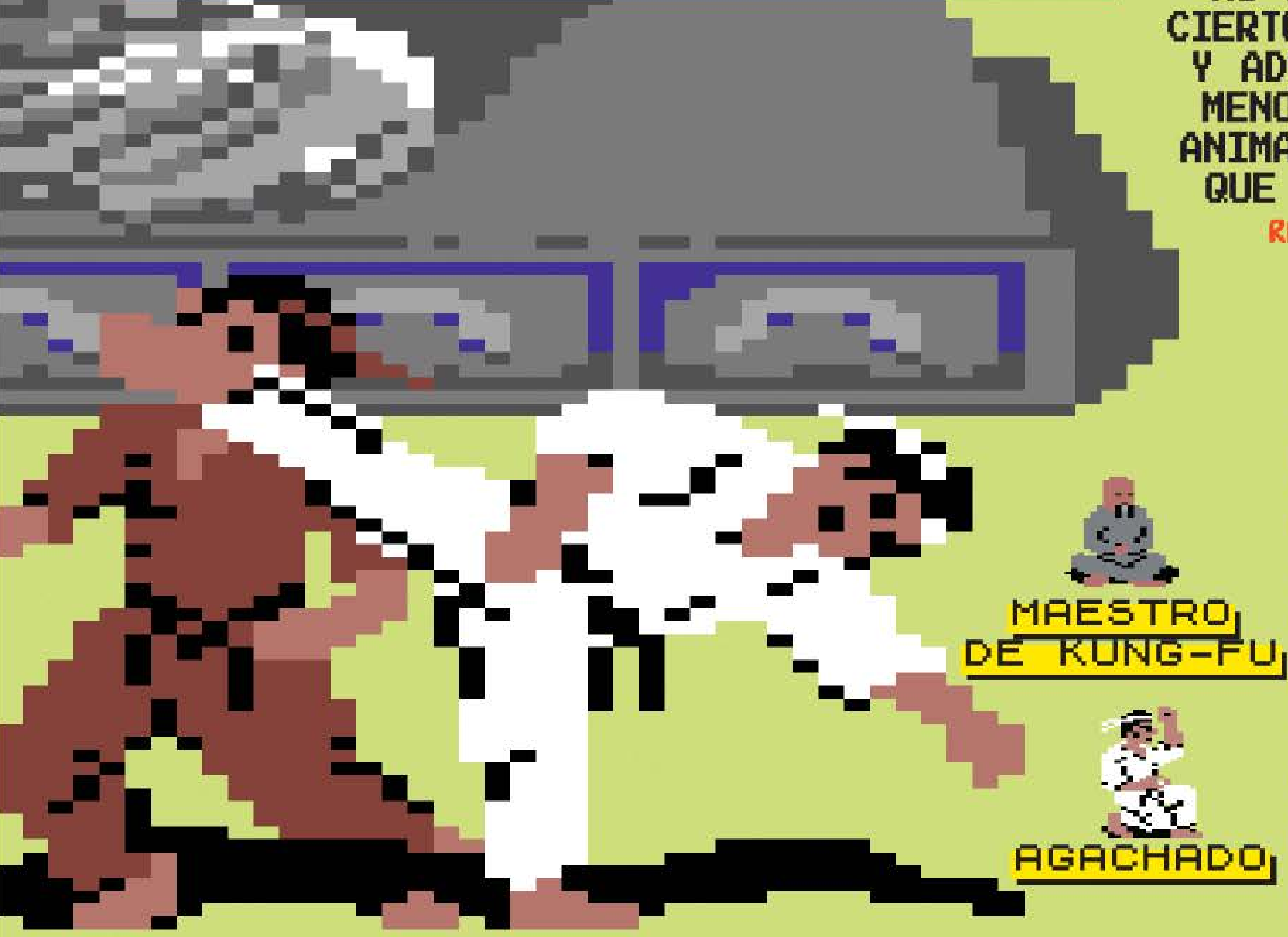
» [C64] Una patada voladora bien ejecutada lanzará a tu contrincante por los aires.

> "NO PUDIMOS HACER CIERTOS MOVIMIENTOS, Y ADEMÁS TENÍAMOS MENOS CUADROS DE ANIMACIÓN PARA LOS QUE SÍ QUEDARON"
> RICHARD COSTELLO

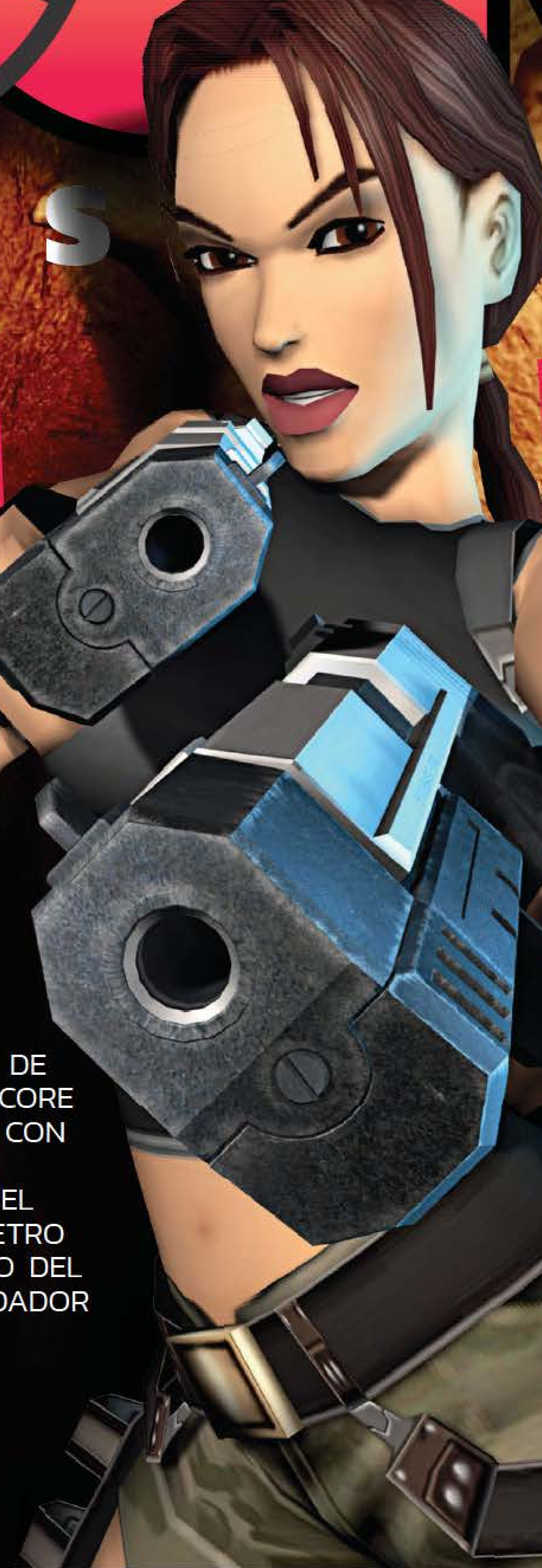
uno basado en el combate estratégico. *The Way Of The Exploding Fist* fue un éxito brutal cuando se puso a la venta en verano de 1985, convirtiéndose en el título de lucha con el que se compararía cada lanzamiento posterior de su género.

Al año siguiente, Gregg desarrolló *Fist II: The Legend Continues*, una ambiciosa secuela que no consiguió contentar a todo el mundo, y en 1988 completó la serie con *Exploding Fist +*, el cual tampoco gustó en exceso por su parecido con *IK+* de System 3.

El primer *Exploding Fist* ha sido superado por otros juegos de lucha, aunque lo estratégico de su planteamiento, impecables animaciones e inmersiva presentación -con ese impactante grito en la pantalla de carga- siguen siendo tan convincentes como lo fueron el día de su lanzamiento. ✱



UN TRIBUTO A CORE DESIGN



JEREMY HEATH-SMITH
»Antes de cofundar Core Design ya contaba con ocho años de experiencia en la industria, trabajando en los departamentos de ventas y compras de Activision o Leisure Soft.

FUNDADO POR VETERANOS DE GREMLIN GRAPHICS DERBY, CORE DESIGN SABOREÓ EL ÉXITO CON RICK DANGEROUS Y CHUCK ROCK ANTES DE CONCEBIR EL FENÓMENO LARA CROFT. RETRO GAMER CELEBRA EL LEGADO DEL ESTUDIO JUNTO AL COFUNDADOR JEREMY HEATH-SMITH.

TEXTO DE RORY MILNE

A lo largo de casi tres décadas, Core Design era conocida por tres factores: la pasión con la que trabajaban en sus oficinas, su relación con Sega y sus originales creaciones. Esto último se debió en gran parte a que la empresa continuó con el espíritu de 'todo vale' del personal de Gremlin Graphics en Derby, algunos de los cuales habían fundado Core en 1988.

Su juego de debut, *Rick Dangerous*, adoptó este enfoque y fue elogiado por su ingeniosa aproximación al género de plataformas. El segundo título de Core fue un port de una genial, aunque hoy olvidada, recreativa de Sega, *Dynamite Düx*, que además de recibir buenas críticas marcó el comienzo de la importante relación entre el gigante japonés y la compañía inglesa.

A principios de los noventa, Core lanzó el divertido y cavernícola *Chuck Rock*. Este plataformas, el primero de una exitosa trilogía, fue también uno de los primeros lanzamientos de Core para Mega Drive, después de que la empresa se convirtiera en una de las cinco compañías europeas en obtener la licencia de Sega.

El arcade de conducción *Jaguar XJ220* y el simulador de helicópteros *Thunderhawk* le siguieron a medida que avanzaban los noventa, y ambos formarían parte del catálogo de Mega-CD tras debutar en Amiga. Otro shooter de la casa, *Soulstar*, fue todo un éxito de ventas en 1994, como una exclusiva de Mega-CD.

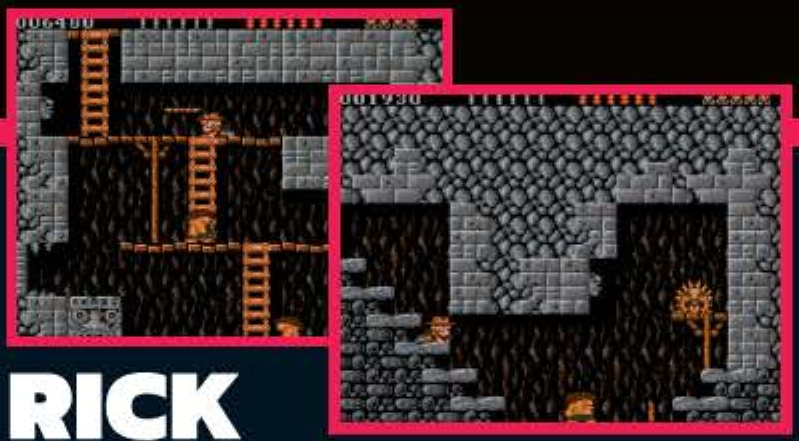
Para entonces, Core había sido adquirida por el grupo CentreGold, que a su vez fue vendido a Eidos en 1996, un año que resultó crucial para Core. El estudio había estado desarrollando para Saturn desde finales de 1995, y comenzaría a producir ports de sus juegos de la máquina de Sega para PlayStation. Los primeros títulos de 32 bits de Core tuvieron una gran acogida, siendo *Firestorm: Thunderhawk 2* el más popular. En otoño hubo un hecho crucial: el lanzamiento de *Tomb Raider* para Saturn.

Aunque fue muy elogiado, el juego de Core no se convirtió en un fenómeno hasta que debutó en PlayStation, semanas más tarde. Lara Croft, la heroína de *Tomb Raider*, se convirtió en un icono y contribuyó a vender millones de copias del juego. La popularidad de Lara animó a Core a lanzar sucesivas secuelas de *Tomb Raider*, a un ritmo anual, mientras despedían los años noventa.

Entre los años 2000 y 2003 lanzaron cuatro *Tomb Raider* para distintos sistemas, culminando con *The Angel Of Darkness*, que se vendió bien tras un desarrollo tormentoso que duró años. Core también publicó el shooter *Project Eden* y el encantador *Herdy Gerdy*. Aunque las ventas de estos últimos palidecieron en comparación con las de *Tomb Raider: The Angel Of Darkness*, su originalidad era fácil de apreciar. Pero en la primavera de 2006, el personal y los activos de la compañía fueron vendidos a Rebellion Developments, mientras Eidos conservaba la marca Core Design y sus IP.

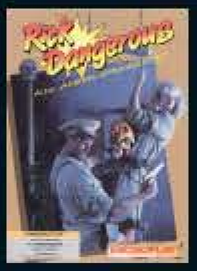
Lo que quedará para siempre es el increíble legado de Core a lo largo de casi 30 años y la libertad que dieron a sus desarrolladores. Y por supuesto, ese icono llamado Lara Croft. ✱

Agradecimientos especiales a Ash Kaprielov por su ayuda.



RICK DANGEROUS

VARIOS, 1989



■ Tan exasperante como gratificante, *Rick Dangerous* se diferencia de la mayoría de los plataformas de la época por la incorporación de peligros ocultos de los que no se advierte a los jugadores. De este modo, el juego se convierte más en un test de memoria que uno de habilidad y reflejos. Sin embargo, su aire a lo Indiana Jones y el placer que se obtiene al descubrir cómo sortear sus diabólicas trampas hace que quieras volver a por más.

RECUERDOS DE JEREMY

"Estábamos haciendo un port de *Dynamite Düx* pero también buscábamos algo original, y a Simon Phipps se le ocurrió *Rick Dangerous*. Los que fundamos la empresa nos habíamos criado con los plataformas, así que nos encantó a todos."

SWITCHBLADE

VARIOS, 1989

■ Este juego de plataformas, inspirado en los mangas, es bastante correoso y tiene una impresionante mecánica de combate. En lugar de basarse en desafíos de tiempo o plataformas difíciles de alcanzar, el reto radica en que las zonas inexploradas están ocultas. Hasta que no las encuentras no sabes que están ahí. El combate, igual de ingenioso, permite realizar diferentes ataques en función de cuánto tiempo se tiene pulsado el botón de disparo, y además permite equiparse diverso armamento.

RECUERDOS DE JEREMY

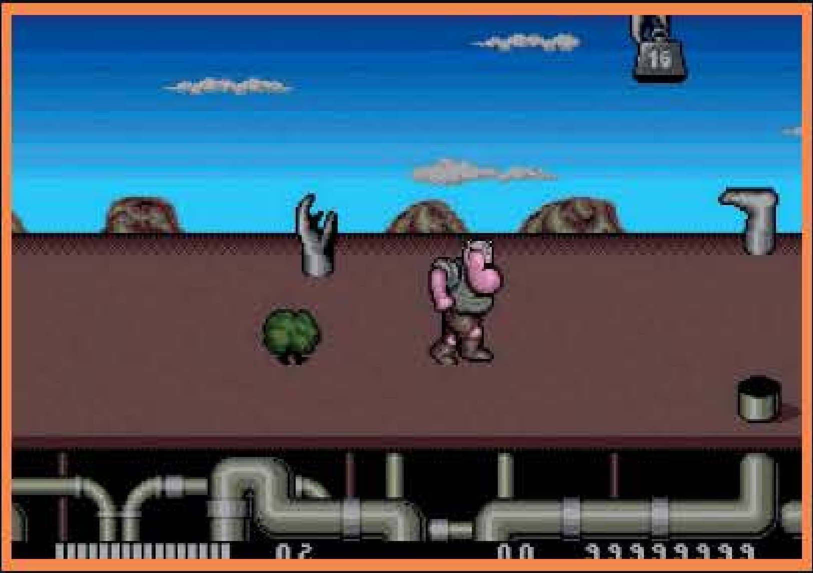
"Si nos remontamos a esa época, los mangas ejercieron una enorme influencia en los desarrolladores y los jugadores. Aún no eran un entretenimiento para las masas, sino algo muy de nicho, como los videojuegos de aquellos tiempos."

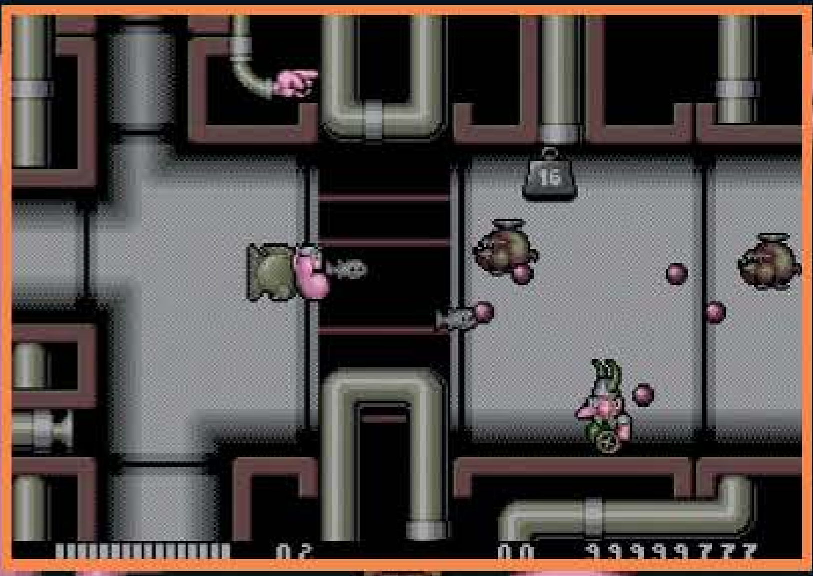
MONTY PYTHON'S FLYING CIRCUS

VARIOS, 1990

Monty Python's Flying Circus
The Computer Game

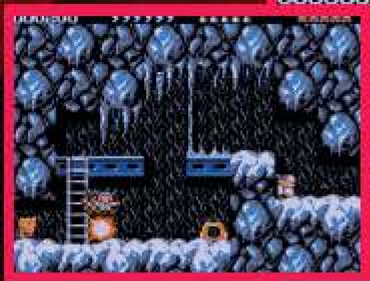
Considerando el material original, es increíble cómo Core logró crear un juego basado en *Monty Python's Flying Circus*, y ya no digamos uno con una mecánica atractiva. El resultado final es como una de las animaciones de Terry Gilliam convertida en un shooter. El jugador controla a Gumby, el personaje creado por los *Python*, que sufre todo tipo de transformaciones antes de volver a cobrar forma humana al activarse un minijuego basado en sketches.

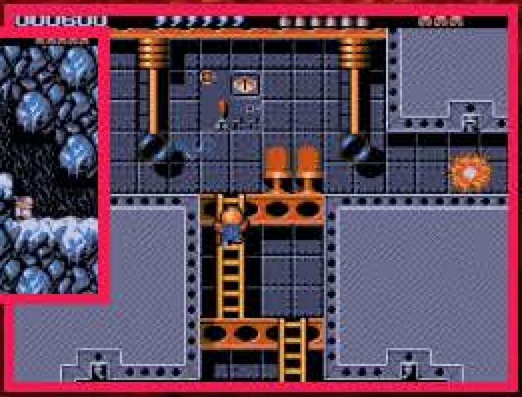




RECUERDOS DE JEREMY

> Que fuera un gran juego o no es discutible, pero sin duda captamos el espíritu de los Monty Python. Mantenía la estética de las secuencias de animación creadas por Terry Gilliam, mientras daba cabida a todo tipo de locuras, como ser succionado por tuberías. Virgin fue la editora y les encantó, así que ¿con quién íbamos a discutir?.





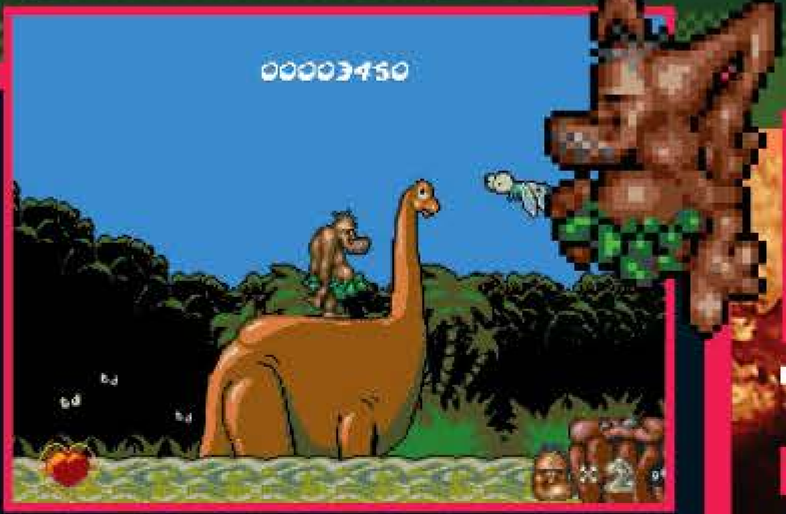
RICK DANGEROUS 2

VARIOS, 1990

Rick era un héroe polifacético, y lo demuestra en esta secuela, en la que Core le despojó de su look a lo Indy para vestirle como Flash Gordon. El homenaje a la ciencia ficción de los años 30 se extiende al diseño de los niveles y la aparición de pistolas láser, robots que parecen personas con trajes de robot, planetas helados y científicos locos. Core optó sabiamente por mantener prácticamente intacta la jugabilidad del original, aunque esta vez se avisaba de los peligros que aguardaban al jugador, lo que daba un mayor énfasis en la habilidad y menos en los reflejos.

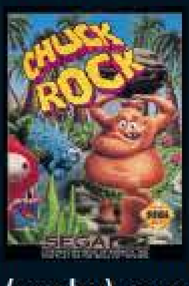
RECUERDOS DE JEREMY

> Queríamos crear una saga, así que hicimos primero un juego al estilo Indiana Jones y luego otro a lo Flash Gordon. Podríamos haber hecho otras cosas de haber explotado otra clase de escenarios, pero básicamente esa era la idea.



CHUCK ROCK

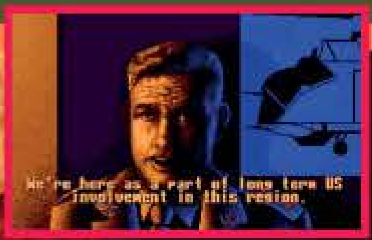
VARIOS, 1991



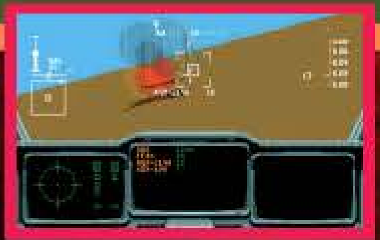
Si *Los Picapiedra* se hubieran creado en Derby, habrían sido parecidos a *Chuck Rock*. Haciendo honor a su nombre, el protagonista arroja piedras (rocks) a sus enemigos prehistóricos. También puede sostener las rocas sobre su cabeza a modo de protección o transportarlas y desde ellas alcanzar zonas inalcanzables con un simple salto. La mitad de la diversión consiste en experimentar con las rocas y cómo pueden ayudarte a sobrevivir en la Edad de Piedra.

RECUERDOS DE JEREMY

> Era genial utilizar el mismo objeto, una simple piedra, como arma, escalón o escudo. Chris Long fue el creador del juego. Creo que me tomó como modelo para el personaje, con su gran barriga, ¡haciendo el vago por ahí!

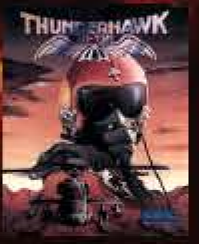


We're here as a part of long term US involvement in this region.



THUNDERHAWK

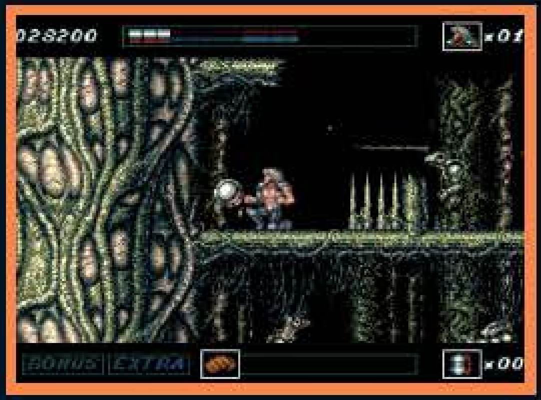
VARIOS, 1991

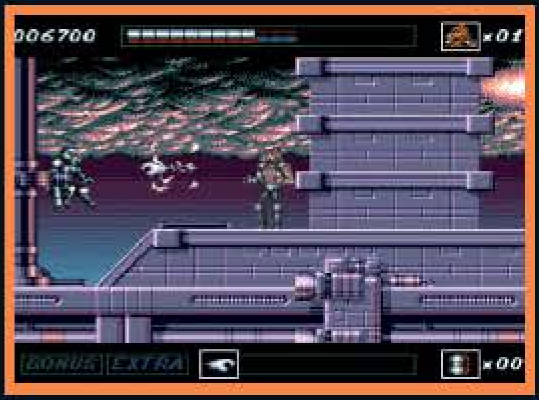


El simulador de helicópteros de combate de Core se divide en seis campañas, ubicadas en diferentes puntos conflictivos del planeta. Cada una de ellas planteaba diferentes misiones que deben superarse una tras otra. El juego despliega una narrativa que explica los motivos por los que te embarcas en sucesivos infiernos bélicos, en forma de briefings por parte de tu oficial al mando, que también aparece al final de cada misión para felicitarte o echarte la bronca, dependiendo de tus resultados. Además de ofrecer una gran variedad de atractivas misiones, *Thunderhawk* es digno de elogio por la velocidad y fluidez con la que discurría en los, ya por entonces, venerables ordenadores de 16 bits.

RECUERDOS DE JEREMY

> *Thunderhawk* supuso un verdadero cambio de rumbo para Core, al ser nuestro primer juego 3D. Sarah Avoy se unió a nosotros con la tecnología para hacerlo posible, y nos dejó boquiabiertos. Queríamos que fuera para consola, por eso contaba con apuntado automático. Era muy bueno y se vendió muy bien.





WOLFCHILD

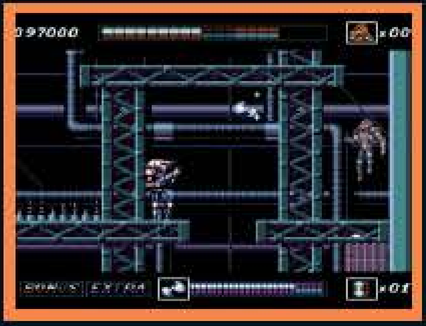
VARIOS, 1992

■ Lo que le distingue de otros plataformas no es el diseño futurista de sus niveles, sino en cómo varía su dificultad dependiendo de si el héroe conserva su forma humana o está transformado en lobo, y en este último caso, de lo poderosa que sea el arma que lleve. En este aspecto, su curva de dificultad es más parecida a la de un shoot 'em up basado en power-ups que en un plataformas, de tal forma que intentas evitar los impactos que transformarán a tu personaje en humano otra vez, limitando sus ataques a los puños.

CON EL ARMA A PUNTO

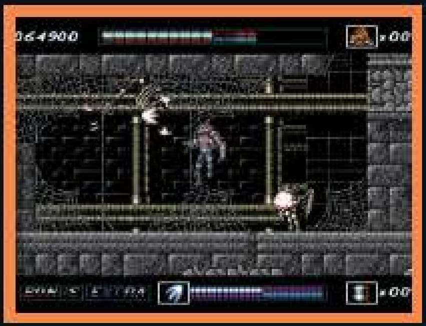
Los mejores power-ups de este plataformas de acción

ARC BLAST



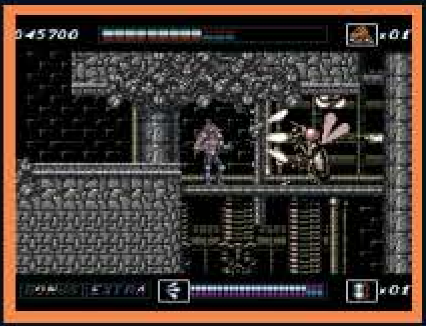
■ Aunque solo eliminan a un enemigo por disparo, su trayectoria curvada hacia abajo es útil para eliminar a enemigos que están justo debajo de ti y enviar munición en tu dirección.

HOMER



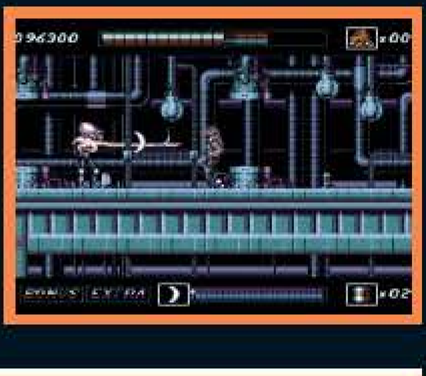
■ Sus disparos alcanzan de manera implacable al enemigo más cercano sin importar su posición. Son ideales para los combates contra jefes, ya que te permite disparar desde un espacio seguro.

THREE WAY



■ ¿Puede haber algo mejor que tres proyectiles en uno? Three Way envía simultáneamente disparos en tres direcciones distintas: en diagonal hacia arriba, hacia delante y en diagonal hacia abajo.

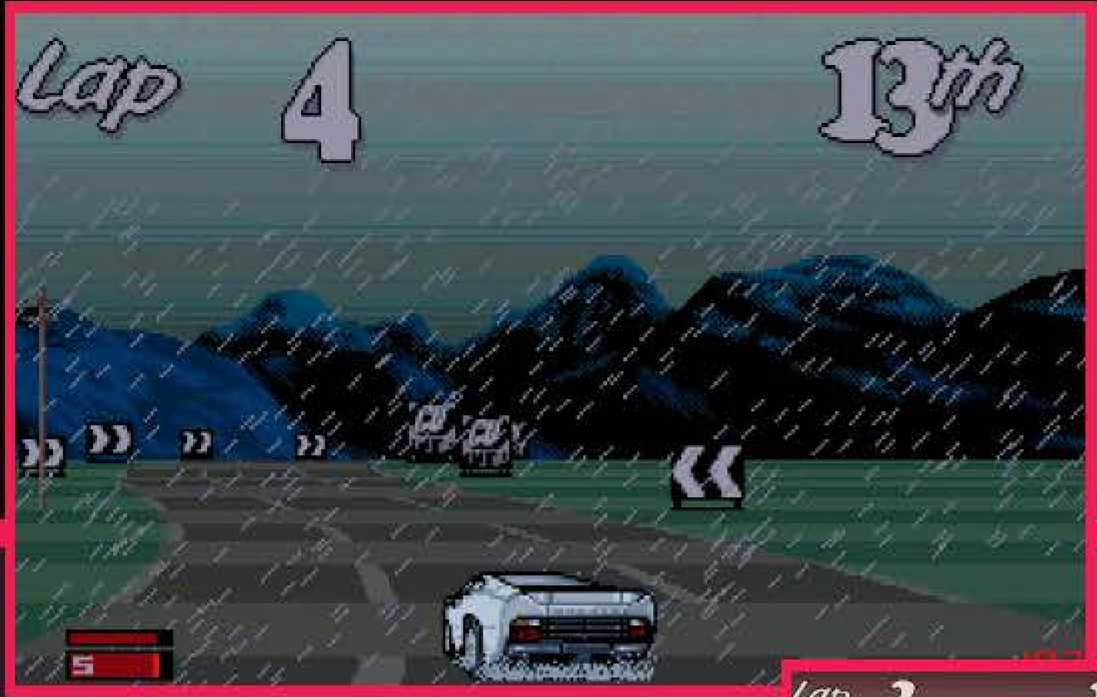
BOOMER



■ Tanto un escudo como un arma, se arremolina alrededor del héroe desviando el fuego enemigo. Además, cualquier enemigo con el que entren en contacto recibe dos impactos en lugar de uno.

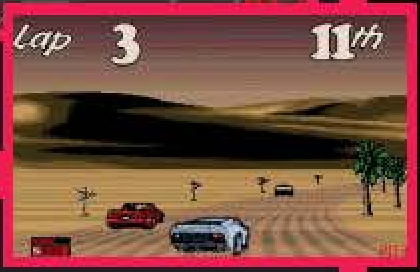
RECUERDOS DE JEREMY

> "Siempre quisimos hacer cosas fuera de lo común; cosas que no te esperabas. *Wolfchild* era un juego difícil, pero nosotros nos considerábamos jugadores de verdad. Queríamos algo que nos llevara semanas terminar. No queríamos pasárnoslo fácilmente, como muchos de los juegos que estaban apareciendo por entonces."



JAGUAR XJ220

VARIOS, 1992



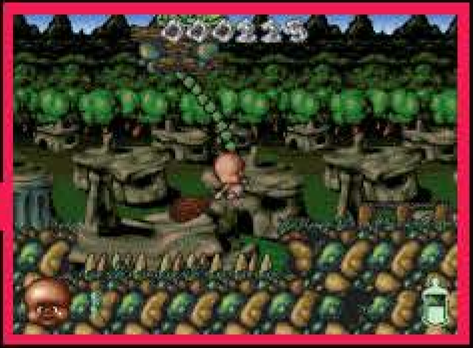
■ Concebido para competir con los *Lotus* de Gremlin Graphics, *Jaguar XJ220* es un arcade de carreras en la línea de *OutRun*, más que un intento de crear un simulador realista de conducción. En lo que más difiere de la mítica recreativa de Sega es en su mecánica, ya que compites en carreras por dinero, contra un número concreto de rivales, lo que hace que el tráfico en la carretera sea menos agobiante. Además, el coche sufría daños que obligaban a comprar piezas de repuesto entre carrera y carrera. Otra de las características más destacables de *Jaguar XJ220* era cómo sus circuitos se veían afectados por la meteorología, como lluvia intensa, asfalto helado o la arena que te hacía perder el agarre.

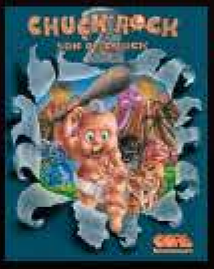
RECUERDOS DE JEREMY

> "Creíamos que la mayoría de los juegos de coches del mercado eran una mierda, así que pensamos ¿por qué no intentarlo? A todos nos encantaban los *Lotus* de Gremlin y, de alguna manera, conseguí la licencia de Jaguar. Entonces añadimos coches de otros fabricantes: Ferraris y lo que fuera, sin licencia. Eran los viejos tiempos, ¡era el Salvaje Oeste!"

CHUCK ROCK II: SON OF CHUCK

VARIOS, 1993

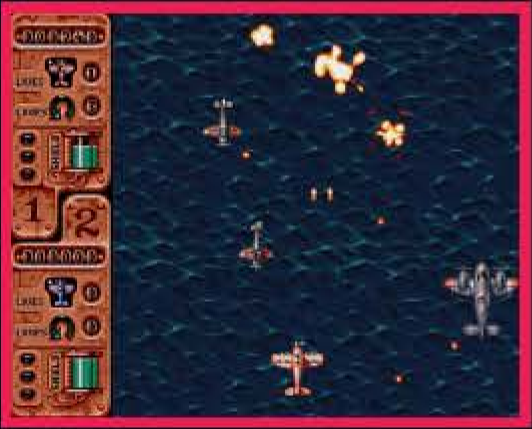


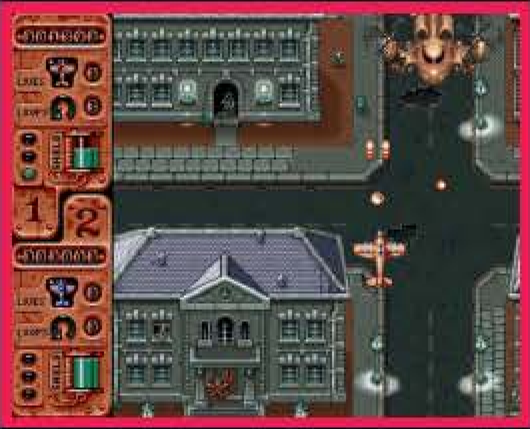


■ Aunque *Chuck Rock II* no se aleja demasiado de las bases del juego original, hay algunas diferencias bastante importantes que ayudaron a esta secuela a diferenciarse de su ilustre predecesor. La más evidente es su protagonista, que es nada menos que el hijo de Chuck. Sorprende por su precocidad ya que, a diferencia de su padre y a pesar de ser solo un bebé, utiliza un enorme garrote para defenderse. El arma de Chuck Junior tiene más alcance que las pesadas rocas que lanzaba su padre en la primera entrega. Pero, por otro lado, Junior no puede sostener rocas por encima de su cabeza para protegerse ni realizar los trucos que realizaba su padre. *Chuck Rock II* no sufre demasiado por esta omisión, ya que sus niveles están diseñados en torno a las capacidades de su pequeño héroe.

RECUERDOS DE JEREMY

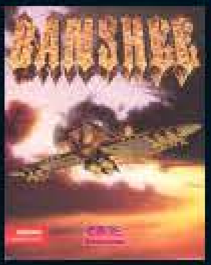
> "¡Oh, el juego del bebé! Era fantástico. La compañía era increíblemente creativa, y podías hacer las cosas más locas: de ahí surgió todo. Se trataba de que el personaje pareciera salido del universo de *Los Picapiedra*. Como Bam Bam, el bebé de *Los Picapiedra*."





BANSHEE

VARIOS, 1994



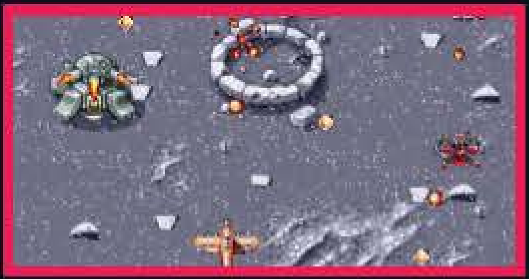
■ Toda una carta de amor al *1942* de Capcom y sus secuelas, esta exclusiva para Amiga 1200 y CD32 añade exuberantes gráficos AGA a una fórmula infalible. *1942* era un épico shoot 'em up de vista cenital ambientado en la 2GM, duro como una piedra. Banshee respeta este último aspecto del clásico de Capcom, así como la obtención de mejores armas con el fin de darnos una oportunidad entre un mar de proyectiles. Dividido en cuatro enormes y distintos niveles, incluyendo una misión final ambientada en el espacio, *Banshee* incorpora un sinfín de enemigos aéreos, marítimos y terrestres. Mención especial merecen sus impresionantes jefes, del tamaño de una pantalla, y la decisión de terminar el juego en otro planeta (algo que sin duda nos habría dejado perplejos en el *1942* de Capcom).

INFORMACIÓN SOBRE LA MISIÓN

Lo que necesitas saber para triunfar en los cielos

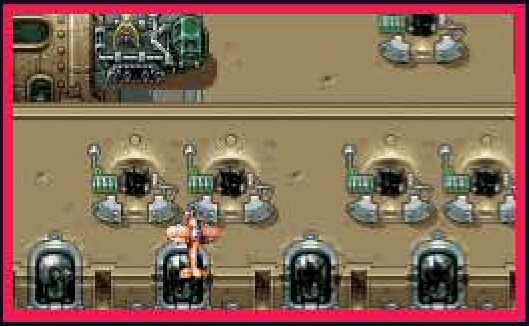
MENUDO TOUR

■ Comienza en un océano azotado por la lluvia, pasa por una zona urbana, el ártico, un desierto y el Espacio antes de terminar en otro planeta.



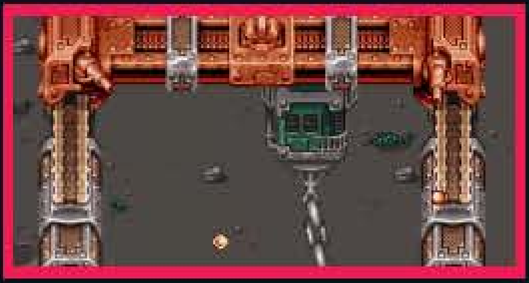
OBJETIVOS DE ALTURA

■ Superar el juego no es fácil. Tras cada oleada enemiga te enfrentas a uno o dos subjefes, antes del duelo con el jefazo de nivel.



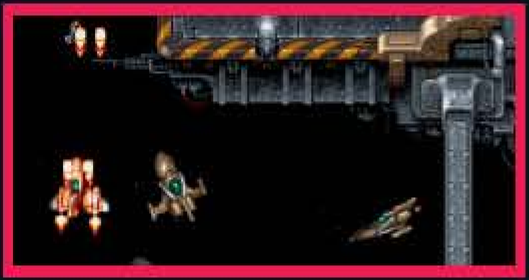
¿QUIÉN ES EL JEFE?

■ Los primeros jefes son normales: bombarderos, submarinos, etc. Luego te esperan ¡colosales máquinas insectoides!



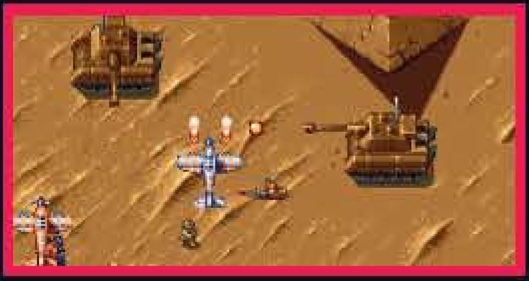
LOS POWER-UPS

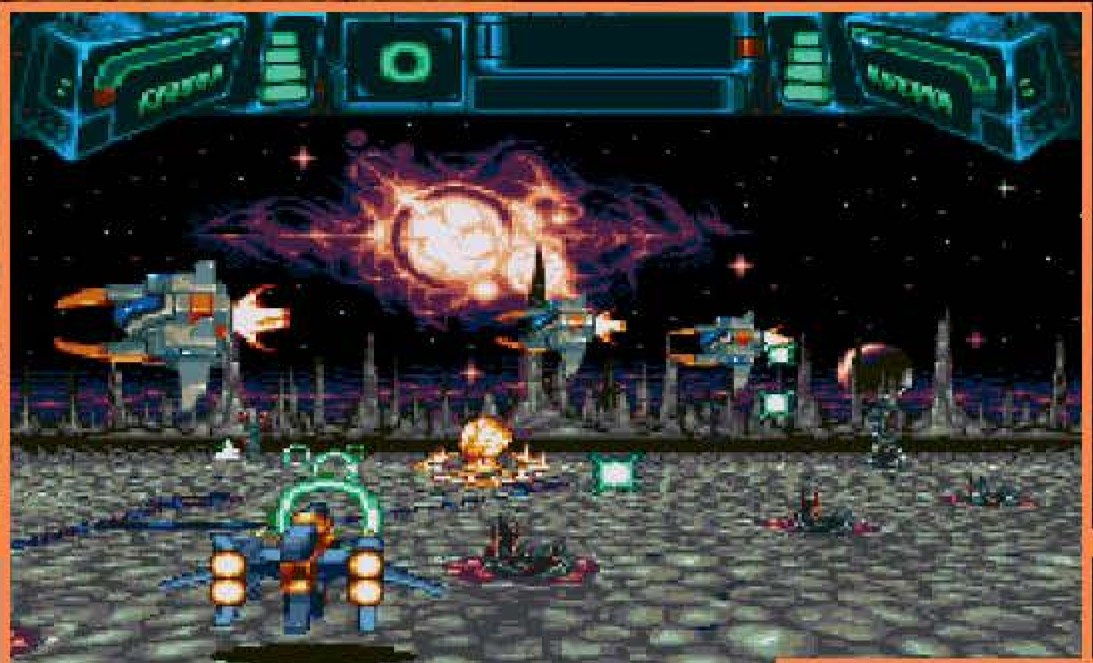
■ Hay 15: armas como bombas inteligentes y misiles teledirigidos, y objetos como potenciadores de velocidad y escudos adicionales.



INFIERNO A PACHAS

■ Como *Banshee* es muy difícil, puede que necesites ayuda. ¿Qué tal si reclutas a un segundo jugador? Dos pilotos son mejor que uno.

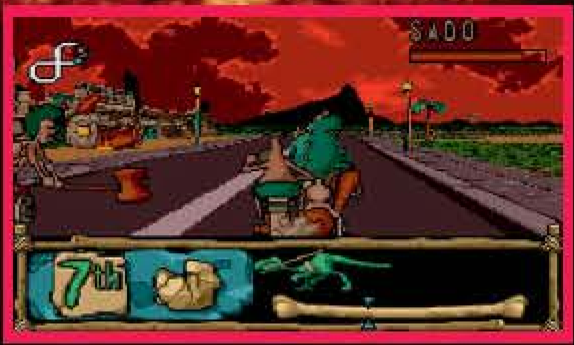


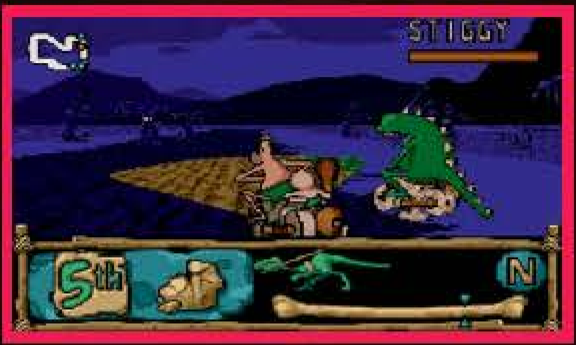


SOULSTAR

MEGA-CD, 1994

■ A juzgar por los primeros niveles, se podría pensar que *Soulstar* es un homenaje a los shooters de Sega como *Galaxy Force*. Sin embargo, aunque el inmersivo título SciFi de Core te lanza inicialmente por el Espacio y la superficie de un planeta, sobre raíles, todo cambia cuando entras en una base enemiga para la segunda fase. Comienza con una misión en tercera persona en la que el Strike Craft que has estado pilotando se transforma en un Hover Copter similar a un hovercraft. El Hover Copter te permite buscar y destruir un ordenador central antes de pasar a otras fases, en las que alternas entre él y el Strike Craft en niveles submarinos y un túnel épicamente largo. La fase final del juego te pone a los mandos de un Combat Walker, un mecha armado que puede correr a ras de suelo y avanzar por el aire durante breves periodos de tiempo. *Soulstar* también cuenta con un modo cooperativo, en el que un jugador es el piloto y el otro el artillero.





BC RACERS

VARIOS, 1994

■ Empleando la misma tecnología de escalado de sprites que *Soulstar*, *BC Racers* cierra la trilogía *Chuck Rock* con un juego de carreras a lo *Mario Kart*. El elenco se ha ampliado más allá de Chuck y Jr para ofrecer un abanico de personajes a elegir, con vehículos que proporcionan distintos niveles de aceleración, velocidad y energía. Un buen detalle es que hay dos personajes por vehículo, con diferentes parámetros de ataque. Además de permitir que Chuck y su hijo corran juntos, tener vehículos biplaza también permite al conductor atacar a sus rivales desde un lado mientras su copiloto ataca desde el otro. *BC Racers* tiene cuatro niveles de dificultad y una ecléctica gama de circuitos, que incluyen pistas ambientadas al atardecer y por la noche, y entornos que van desde desiertos y selvas hasta tierras heladas y volcánicas. En los niveles posteriores se añade más variedad mediante rampas y propulsores.

ASTERIX AND THE POWER OF THE GODS

MEGA DRIVE, 1995

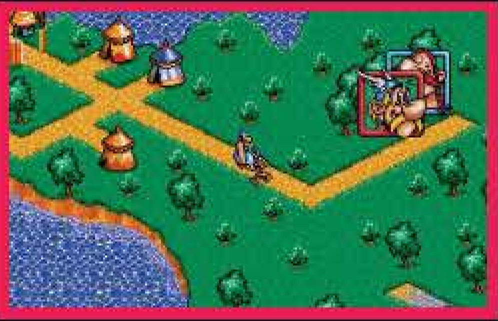
■ Un plataformas no lineal con puzles logísticos y objetos coleccionables, que implica cierto grado de exploración, ya que trazas tu propio camino en un mapa. También es interactivo, y los personajes con los que te cruzas a menudo te ofrecen consejos útiles. Hay un elemento de beat 'em up, ya que peleas contra los legionarios y puedes ejecutar diferentes ataques exclusivos para cada uno de los dos personajes que puedes controlar, pudiendo alternar de uno a otro entre niveles. La elección de personaje es importante, ya que algunas fases se afrontan mejor con el pequeño pero ágil Astérix, mientras que otras se adaptan mejor a la fuerza bruta del corpulento, pero mucho más lento, Obélix.

CONTENIDO ECLÉCTICO

No se le podía pedir más variedad a este plataformas

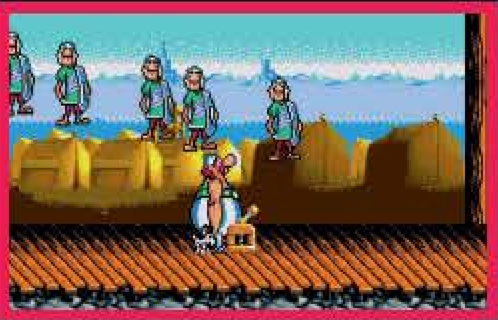
EXPLORACIÓN ÉPICA

■ Aunque no es del todo un mundo abierto, te da la opción de elegir qué nivel intentar de entre las fases que has logrado desbloquear.



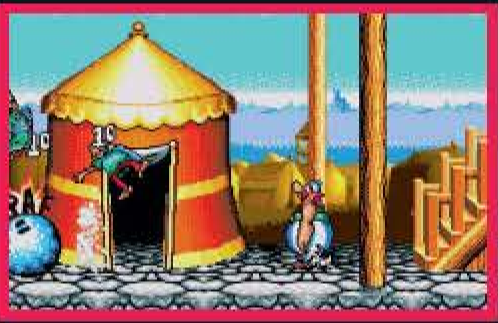
AL RICO PUZLE

■ Los numerosos puzles se resuelven interactuando con objetos. Puedes pulsar interruptores para abrir puertas y utilizar objetos para ganar altura.



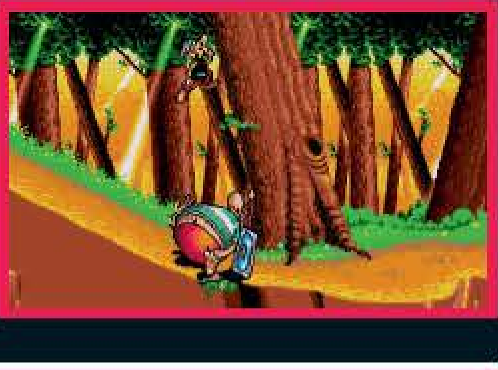
A BOFETADA LIMPIA

■ *Asterix And The Power Of The Gods* podría haber ofrecido un solo ataque por personaje, pero en lugar de eso, Astérix y Obélix pueden atacar a sus enemigos con tres movimientos únicos cada uno.



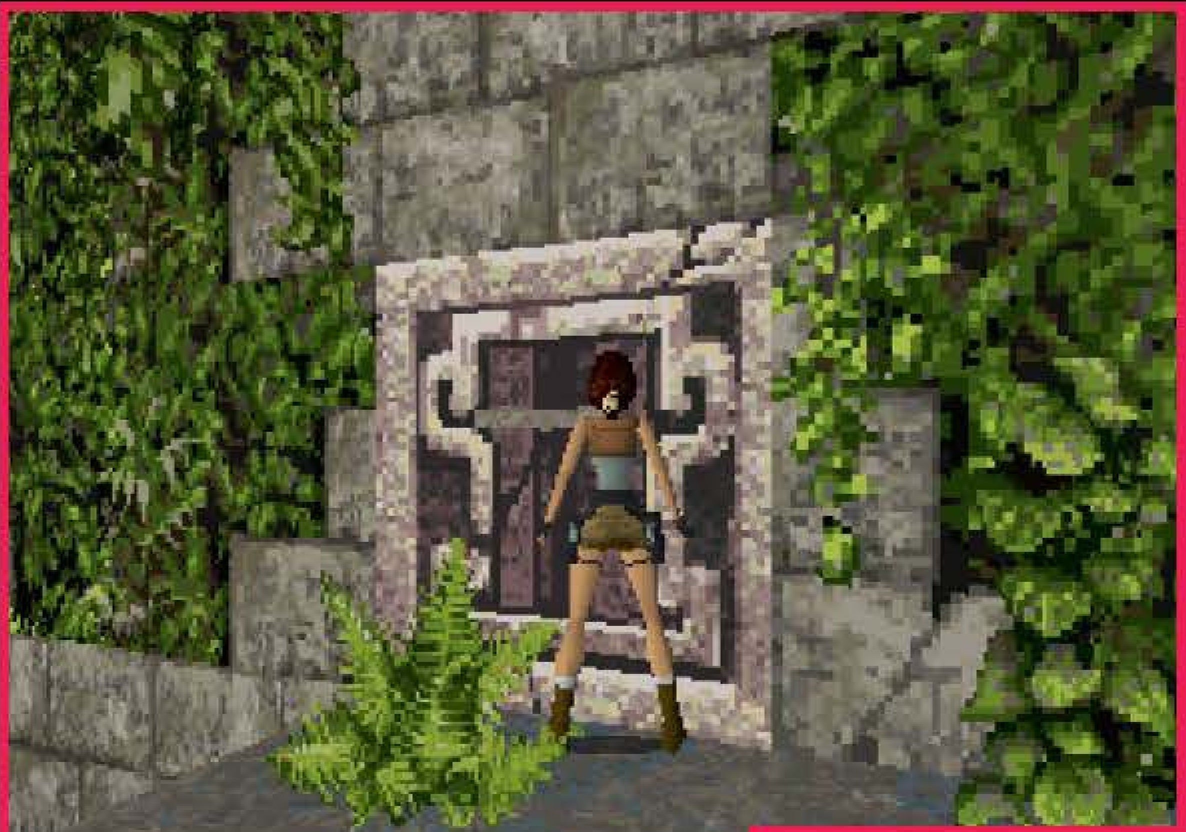
PLATAFORMEANDO, QUE ES GERUNDIO

■ Lejos de limitarse a ser un simple plataformas de izquierda a derecha, incluye desafíos verticales por las nubes y escenarios destruibles.



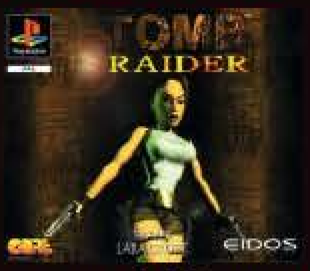
RECUERDOS DE JEREMY

> Core hizo *Power Of The Gods* para Sega. Les gustaba Core porque hacíamos juegos con una buena jugabilidad, y a los japoneses les encantaba la jugabilidad. Sega desempeñó un papel decisivo durante ese periodo, porque concedió a Core una licencia de publicación, y en Europa solo había otras cinco empresas con estatus de editor.



TOMB RAIDER

VARIOS, 1996



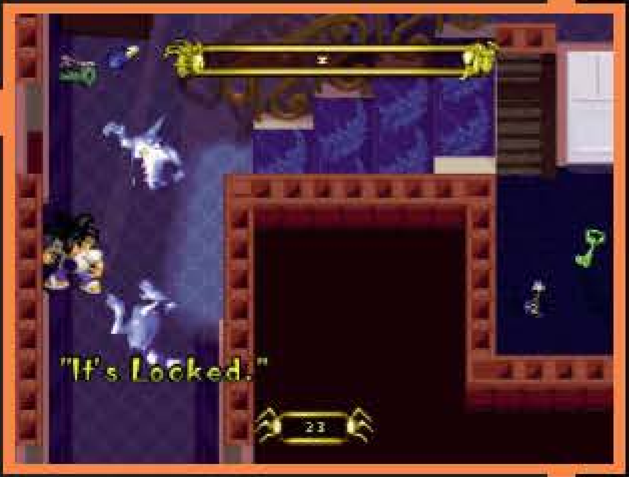
■ Una de las primeras aventuras poligonales en 3D. *Tomb Raider* desafió las convenciones con su protagonista, en una época en la que los juegos solían estar protagonizados por hombres. Lara Croft no solo se convirtió en un icono mundial, sino que su primer título también cautivó a los jugadores y marcó la pauta de los juegos de 32 bits. El atractivo de *Tomb Raider* radica en su inmersiva exploración, sus desafiantes puzles y sus encuentros a vida o muerte con depredadores extintos y otros en peligro de extinción.

RECUERDOS DE JEREMY

> Hicimos el motor 3D, los gráficos y el diseño de niveles de una forma nunca vista hasta entonces, dejando a todo el mundo alucinado. En segundo lugar, había un personaje femenino rebotando por la pantalla, disparando a dinosaurios y tigres, ¡y a todo lo que no debía disparar! Era la receta del éxito. Era imposible fracasar con algo así entre las manos.

SWAGMAN

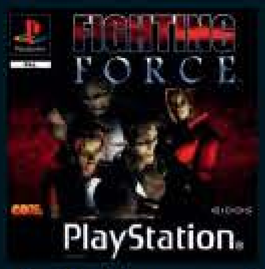
VARIOS, 1997



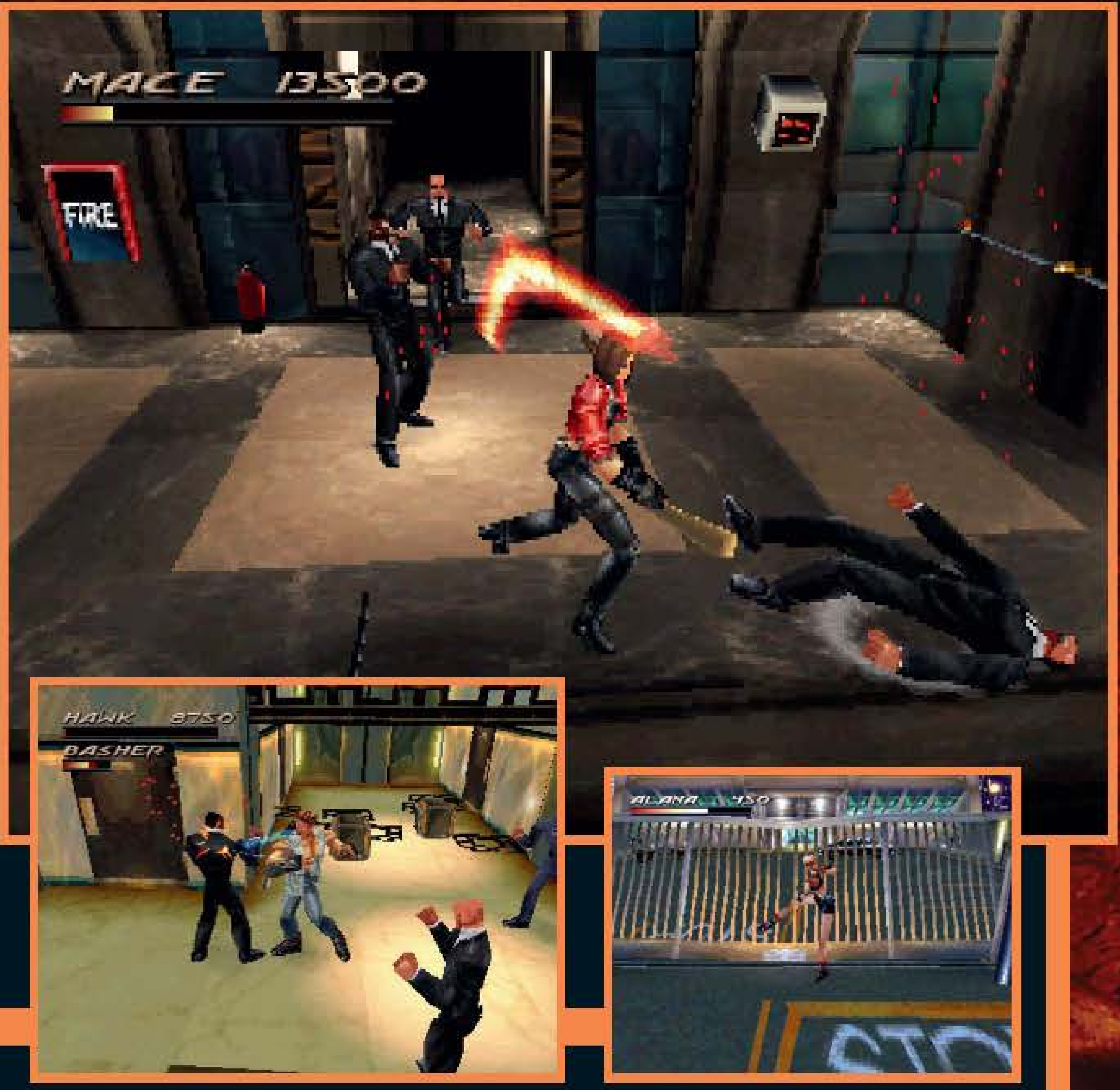
■ El tipo de juego que no muchos desarrolladores hacían en la época de PlayStation, *Swagman* es una aventura 2D de estilo arcade en la que el progreso depende a partes iguales de la destreza, la resolución de problemas y aporrear enemigos. Si te quedas atascado, puedes obtener pistas interactuando con simpáticos NPCs, pero la mitad de la diversión consiste en averiguar cómo desbloquear nuevas zonas del juego. *Swagman* está repleto de obstáculos y temibles adversarios que encajan a la perfección con la idea de que estás sumergido en la pesadilla de un niño. Puedes eliminarlos con un número adecuado de golpes, pero, por supuesto, eso no te protege de los enemigos que tienen armas a distancia. En general, lo que hace que *Swagman* funcione tan bien es que su jugabilidad está bien perfeccionada y equilibrada, sin que ningún aspecto de su ecléctico desafío se alargue más de la cuenta antes de dar paso a otro de tipo opuesto.

FIGHTING FORCE

VARIOS, 1997



■ Concebido originalmente como un reboot 3D de la serie *Streets Of Rage*, *Fighting Force* traslada la esencia de los brawlers 2D de Sega a entornos poligonales. Esta creación de Core permite elegir entre cuatro personajes, cada uno con sus propios atributos y estilo de lucha. Tu objetivo es abrirte camino a bofetadas por sucesivos niveles plagados de enemigos. Cada personaje tiene un movimiento especial con el que puede acabar con los canallas que le rodean de un solo golpe, pero su uso agota rápidamente su barra de vida. Al igual que en los *Streets Of Rage*, en *Fighting Force* es posible apropiarse de las armas de los enemigos caídos o utilizar objetos cotidianos como armamento improvisado. El cooperativo de *Fighting Force* es tremendamente divertido, pero tienes que tener cuidado con el 'fuego amigo': ojo con meterle una patada a tu compañero en pleno fragor de la pelea.



BRAWLER PARA PRINCIPIANTES

Cómo repartir leña a gusto.

PÓKER DE JUSTICIEROS

■ Cada uno de los personajes tienen sus pros y contras. Es importante tener en cuenta el alcance de sus ataques y la potencia de sus golpes.

ASÍ SOY YO

■ Cada personaje cuenta con movimientos únicos. Alana puede dar una patada de tijera giratoria, mientras que Smasher se limita a golpear el suelo.

AGARRA LO QUE PUEDAS

■ Si los objetos son demasiado grandes para usarlos como armas, intenta romperlos. Si saltan trozos, puedes usarlos como proyectiles.

ESTO NO ESTÁ PAGADO

■ La mayoría de los enemigos son matones trajeados o expertos en artes marciales, ¡pero también luchas con porteros de hotel! Pobrecillos.

¡NO ERA MI INTENCIÓN!

■ En el modo cooperativo debes tener cuidado al ejecutar movimientos especiales o puedes acabar zurrando también a tu camarada.

TOMB RAIDER II

VARIOS, 1997

TOMB RAIDER II
PlayStation

■ El original no estaba roto, así que cuando llegó *Tomb Raider II* Core no tenía demasiado que arreglar. No es que se durmieran en los laureles: la secuela ofrece un desafío totalmente nuevo. Pero el segundo juego tiene el mismo tipo de puzles diabólicos, plataformas complicadas, exploración épica y encuentros angustiosos con animales feroces que hicieron que el primer juego fuera tan atractivo. A la fórmula original se añadió el uso de vehículos y nuevas pruebas de agilidad como tirolinas y escalada. Las nuevas armas con las que cuenta esta secuela van desde ametralladoras y lanzagranadas hasta arpones.

RECUERDOS DE JEREMY

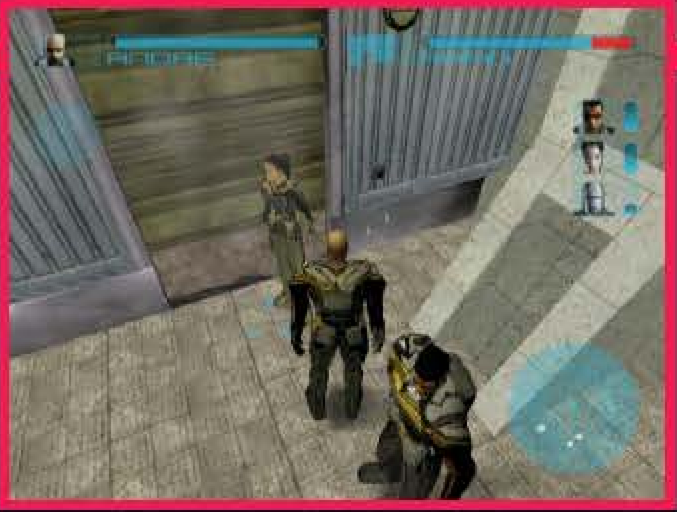
> "Visitabas localizaciones increíbles de todo el mundo. Podrías estar en Venecia y tener un clan secreto allí, como los malos. Podías pilotar una moto de nieve y un Jeep. Pero el cambio fue increíblemente rápido. La gente quería que la serie evolucionara, pero no se daban cuenta del poco tiempo que teníamos."

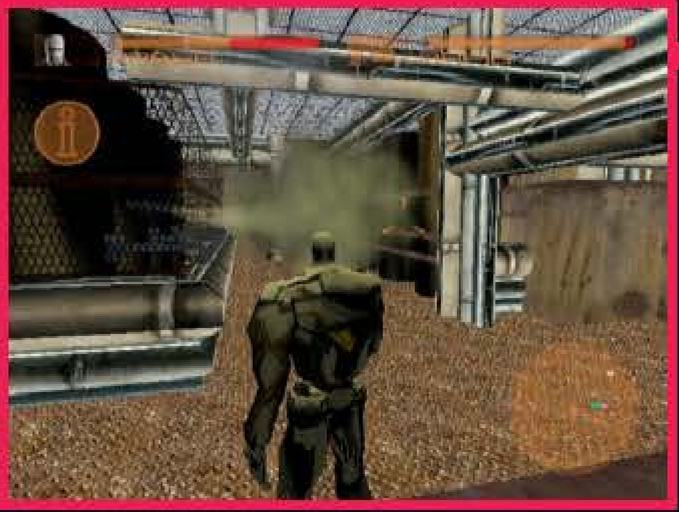
TOMB RAIDER III: THE ADVENTURES OF LARA CROFT

VARIOS, 1998

TOMB RAIDER III
PlayStation

■ Core hizo grandes esfuerzos para distinguir *Tomb Raider III* de sus predecesores, con el fin de atraer a los jugadores hastiados y, al mismo tiempo, no abandonar los elementos que hicieron que las entregas anteriores fueran tan populares. Además de utilizar un nuevo motor que permitía entornos más detallados, introdujo varias novedades, desde peligros ambientales como arenas movedizas, hasta secciones submarinas con corrientes que arrastran a Lara o donde la temperatura es tan baja que solo puede sobrevivir nadando durante breves periodos. El tercer juego también apostó fuerte por los vehículos, que incluyen un kayak, un quad, una lancha y una vagoneta de minero. *Tomb Raider III* tiene todas las armas de *Tomb Raider II* y más, pero un aspecto más interesante del tercer juego es que Lara se ve despojada de las armas de fuego y tiene que usar el sigilo para evitar a sus enemigos.





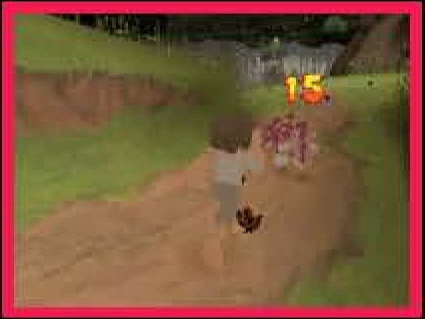
PROJECT EDEN

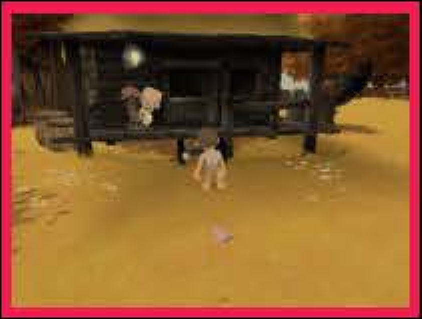
VARIOS, 2001

Construido en torno al concepto de controlar a cuatro miembros de un equipo con diferentes habilidades, *Project Eden* podría describirse como un *Tomb Raider* con delegación y ambientación de ciencia ficción. Ofrece una narrativa lineal, que se desarrolla mediante una sucesión de misiones que deben completarse antes de pasar a la siguiente. También hay un elemento de ensayo y error, donde incluso si no hay un miembro del equipo correcto para una misión, probablemente haya uno que sea el más adecuado para el trabajo.

RECUERDOS DE JEREMY

Nos fijamos en las tendencias que se estaban produciendo fuera del mundo del videojuego, se estaban estrenando películas de superhéroes en las que unían sus fuerzas. Así que el hecho de que *Project Eden* tratara de cuatro personas con habilidades diferentes se debió a eso.





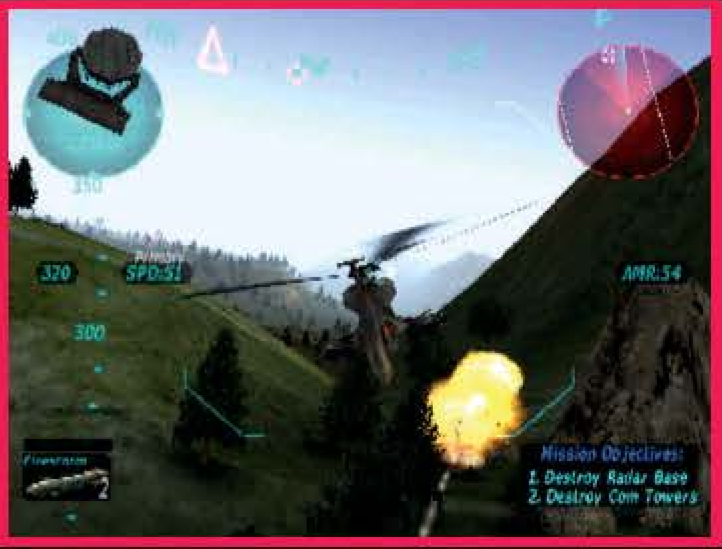
HERDY GERDY

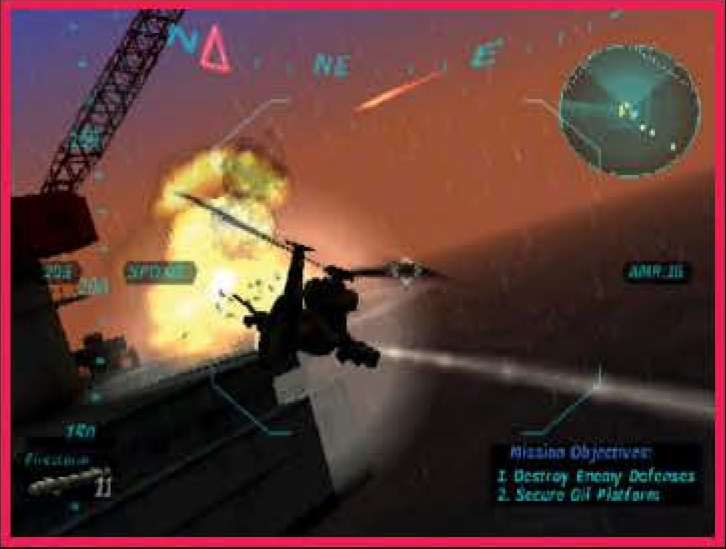
PLAYSTATION 2, 2002

En esta peculiar aventura, Gerdy debe aprender a pastorear extrañas criaturas para salvar su isla de un malvado hechicero. Lo que lo hace interesante es que las distintas criaturas requieren diferentes técnicas de pastoreo: a algunas las persigues, otras te siguen y una quiere devorarte. Su estupenda narrativa añade profundidad e introduce misiones secundarias para conseguir herramientas de pastoreo.

RECUERDOS DE JEREMY

Por desgracia, *Herdy Gerdy* no funcionó al final, pero estuvo muy cerca. Tardamos una eternidad en hacerlo, y en algún momento tuve que decir basta. Pero en cuanto a originalidad y estilo, fue increíble.

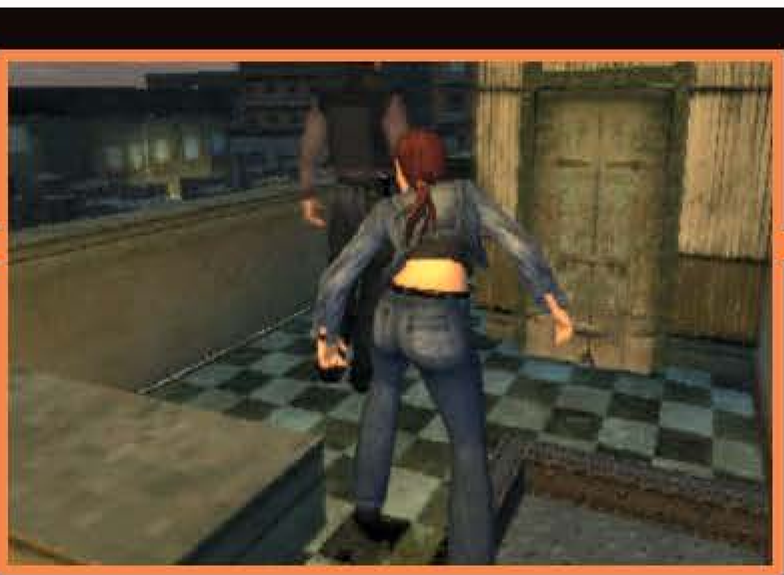




THUNDERHAWK: OPERATION PHOENIX

PLAYSTATION 2, 2001

El salto gráfico entre el *Thunderhawk* original de 16 bits y esta secuela para PS2 es notable, pero en muchos aspectos el tercer juego sigue muy de cerca la fórmula establecida por el primero. En términos visuales, *Operation Phoenix* muestra entornos mucho más realistas, pero en cuanto a estructura mantiene la misma fórmula basada en misiones. Donde mejora enormemente es en la cantidad y variedad de adversarios que te presenta en todo momento. En cuanto al diseño de niveles, mientras que el *Thunderhawk* original se limita a superficies planas con pequeñas estructuras elevadas, *Operation Phoenix* tiene colinas y valles, montañas nevadas y estructuras enormes y detalladas, como plataformas petrolíferas. Sin embargo, todo lo que hizo grande al primer juego sigue ahí: el briefing previo, armar tu helicóptero antes de la misión con las armas que crees funcionarán mejor dependiendo de su naturaleza, y una curva de dificultad que requiere auténtica habilidad en lugar de dedicarse a machacar botones. En esencia, *Operation Phoenix* ofrece una experiencia más intensa y envolvente que la del original.



TOMB RAIDER: THE ANGEL OF DARKNESS

VARIOS, 2003

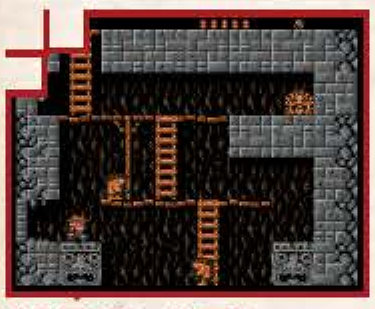
No hay duda de la ambición del último *Tomb Raider* de Core, ejemplificada por sus intentos por ser más realista. Lara tiene una resistencia limitada, y una vez agotada, se queda sin energía para completar una acción. Esto puede tener consecuencias fatales en algunas situaciones, estando colgada de una cornisa o de un cable aéreo. La solución es aumentar primero su fuerza, empujando objetos pesados, por ejemplo. Los encuentros con los NPCs también son más realistas, en el sentido de que tus respuestas afectan a tu progreso, y Lara tiene ataques sigilosos. Quizás si Core hubiera ido a lo seguro con *The Angel Of Darkness* habría sobrevivido más tiempo, pero al igual que Lara, ir a lo seguro no estaba en su ADN.

CóMO SE HIZO

TOMB RAIDER II

SUCEDER A UNO DE LOS JUEGOS MÁS ICÓNICOS DE TODOS LOS TIEMPOS NO ES UN RETO SENCILLO. GAVIN RUMMERY NOS CUENTA CÓMO CORE DESIGN LOGRÓ ASEGURARSE DE QUE TOMB RAIDER II ESTUVIERA A LA ALTURA DE LAS EXPECTATIVAS DE LOS JUGADORES.

TEXTO DE NICK THORPE



MÁS DEL CREADOR

RICK DANGEROUS (EN LA IMAGEN)
SISTEMAS: ATARI ST, VARIOS
AÑO: 1989

CHUCK ROCK
SISTEMAS: AMIGA, VARIOS
AÑO: 1991

SOULSTAR
SISTEMA: MEGA-CD
AÑO: 1994

Alcanzar el verdadero éxito es una sensación diferente a cualquier otra cosa en el mundo. Luchas y trabajas duro, gran parte del proceso tiene lugar lejos de los ojos del público, y de repente tu creación se convierte en el foco de atención de todo el mundo. *Tomb Raider* fue un fenómeno cultural desde su debut, un enorme logro para un pequeño grupo de programadores de Derby, cuya creación más conocida hasta entonces era un cavernícola cuyo nombre describía su principal habilidad: agarrar y lanzar piedras. Pero tener los ojos del mundo sobre ti es un arma de doble filo. En 1996, el equipo de Core Design habría estado contento con una portada de revista o dos; en 1997, Lara Croft incluso ocupaba las portadas de revistas ajenas a la industria del videojuego. Todo el mundo sabía que una secuela de *Tomb Raider* estaba en camino, y las expectativas eran enormes.

El *Tomb Raider* original había establecido un nuevo estándar para las aventuras de acción en 3D, y existen dos escuelas de pensamiento cuando se trata de continuar un juego revolucionario. Algunos desarrolladores buscan replicar el impacto del original y otros buscan producir rápidamente la secuela que ansía su público. Ambos enfoques encierran riesgos. Adoptar el primer enfoque puede ser costoso y, lo que es más importante, implicar mucho tiempo, lo que puede permitir a tus rivales ponerse al día y que los jugadores desvíen su atención a otros títulos. Si apuestas por la opción rápida es posible que las mejoras no cumplan con las expectativas, y ser acusado de haberte limitado a ofrecer más de lo de mismo.

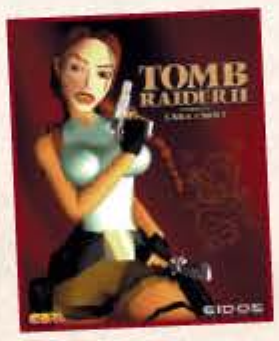
[PS] El primer vistazo al cielo está diseñado para asombrar, tras las cavernas del original.

"Básicamente, queríamos hacer una secuela digna que mantuviera lo bueno del original pero mejorando la experiencia", comenta Gavin Rummery, programador principal de *Tomb Raider II*. "Las discusiones de diseño sobre la secuela comenzaron inmediatamente después del lanzamiento del original, pero el desarrollo no comenzó en serio hasta el nuevo año, ya que algunos aún estábamos terminando las adaptaciones a distintos idiomas y discos de demos de *Tomb Raider* en el período previo a Navidad. Luego tuvimos unos diez meses para hacer la secuela". Una secuela iterativa era la única opción dado el poco margen de tiempo. Toby Gard, el artista principal y creador del concepto del original, y Paul Douglas, el programador principal, no regresaron para la secuela, pero la mayoría del equipo sí repitió para garantizar que los cimientos fueran sólidos.

Uno de los primeros aspectos que el equipo analizó fue el

▶

[PC] Con cuchillas traicioneras y suelos que se vienen abajo, la Gran Muralla no es una introducción fácil.



LOS DATOS

- **» COMPAÑÍA:** EIDOS INTERACTIVE
- **» DESARROLLADOR:** CORE DESIGN
- **» LANZAMIENTO:** 1997
- **» PLATAFORMAS:** PLAYSTATION, PC
- **» GÉNERO:** AVENTURA DE ACCIÓN

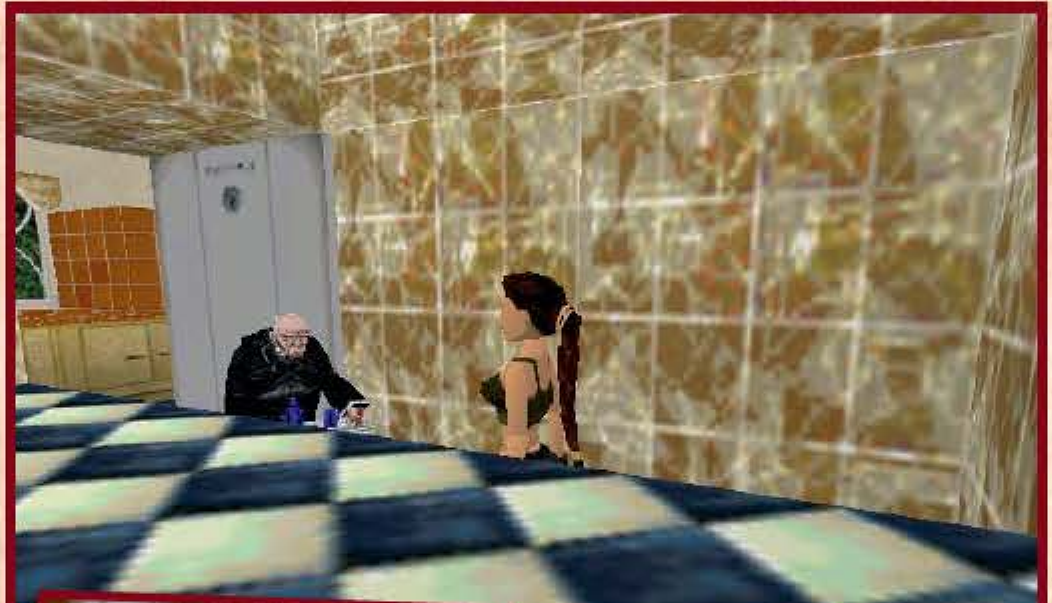
VIEJO Y HELADO

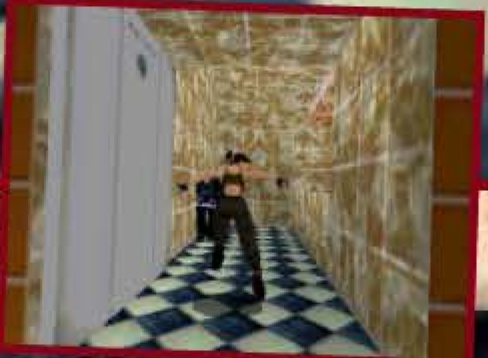
GAVIN EXPLICA EL ORIGEN DE WINSTON, EL MAYORDOMO

Una de las características más infames de *Tomb Raider II* es la posibilidad de llevar a cabo un acto de crueldad encerrando a Winston, el mayordomo de Lara, en el congelador de su mansión. Si lo has jugado, casi seguro que lo has hecho. No te preocupes, no te estamos juzgando: nosotros también lo hicimos. Pero, ¿cómo surgió esta idea? "Winston fue una incorporación de última hora", recuerda Gavin. "Nuestro segundo animador, Joss [Jocelyn Charmet], había terminado todo lo necesario para el juego, pero tuvo la idea de que Lara tuviera un mayordomo; Joss era francés, y para él era lo que tendrían los británicos de clase alta. Yo era escéptico en cuanto a que Lara fuera el tipo de chica con mayordomo, pero se nos ocurrió la excusa de que vendría con la casa.

"Pasaron unos tres días desde que Joss sugirió la idea hasta que creó el personaje y las animaciones, y yo lo introduje en el juego, porque no hace gran cosa". De hecho, Winston se limita a seguir a Lara mientras juegas el tutorial, sin llegar a molestar pero sin desaparecer nunca. "No sé quién fue el primero al que se le ocurrió encerrarlo en el congelador, pero no me enteré hasta que salió el juego y la gente empezó a hacerlo para evitar que Winston les siguiera", dice Gavin. "Heather había añadido el congelador en un intento por añadir cosas interesantes a la casa de Lara, ¡no estaba previsto que se utilizara de esa manera!

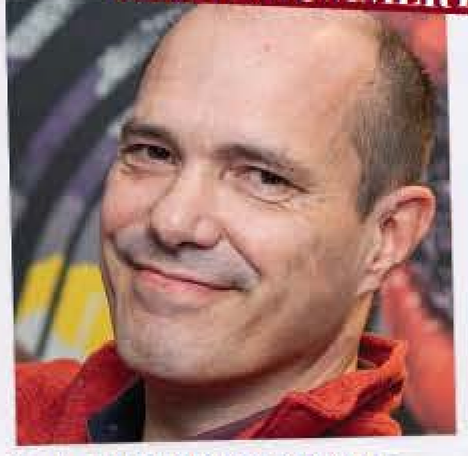
» [PC] "Winston, ¿podrías sacar del congelador unos San Jacobos para la cena?"





» [PC] "Y mientras estés allí, ¡tómate un tiempo para relajarte!" "Muy bien, ama".

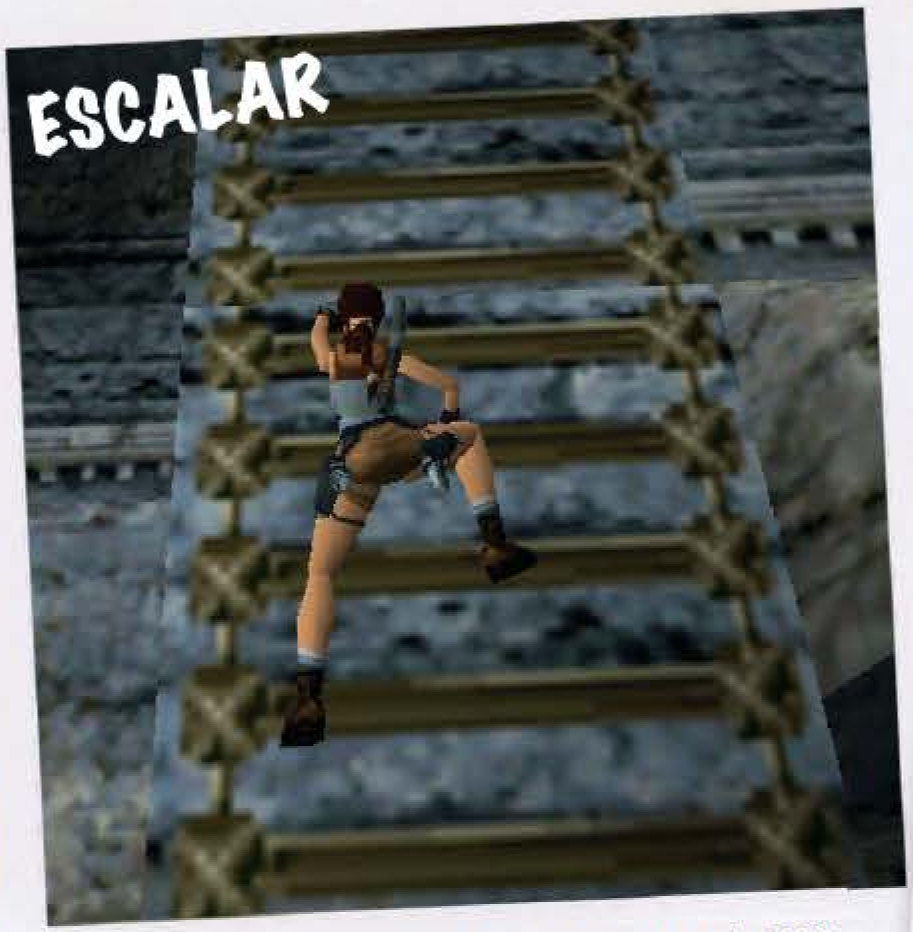
GAVIN RUMMERY



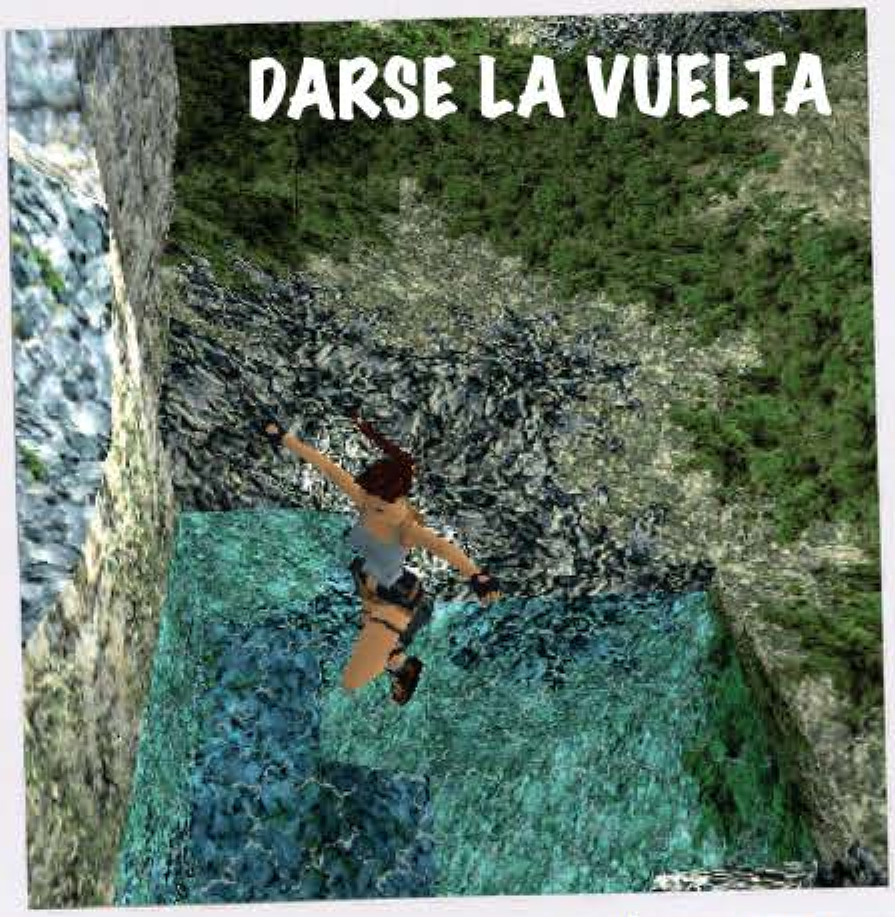
Tras trabajar en la primera entrega, Gavin se convirtió en el programador principal de *Tomb Raider II*.

ELLA SABE MOVERSE

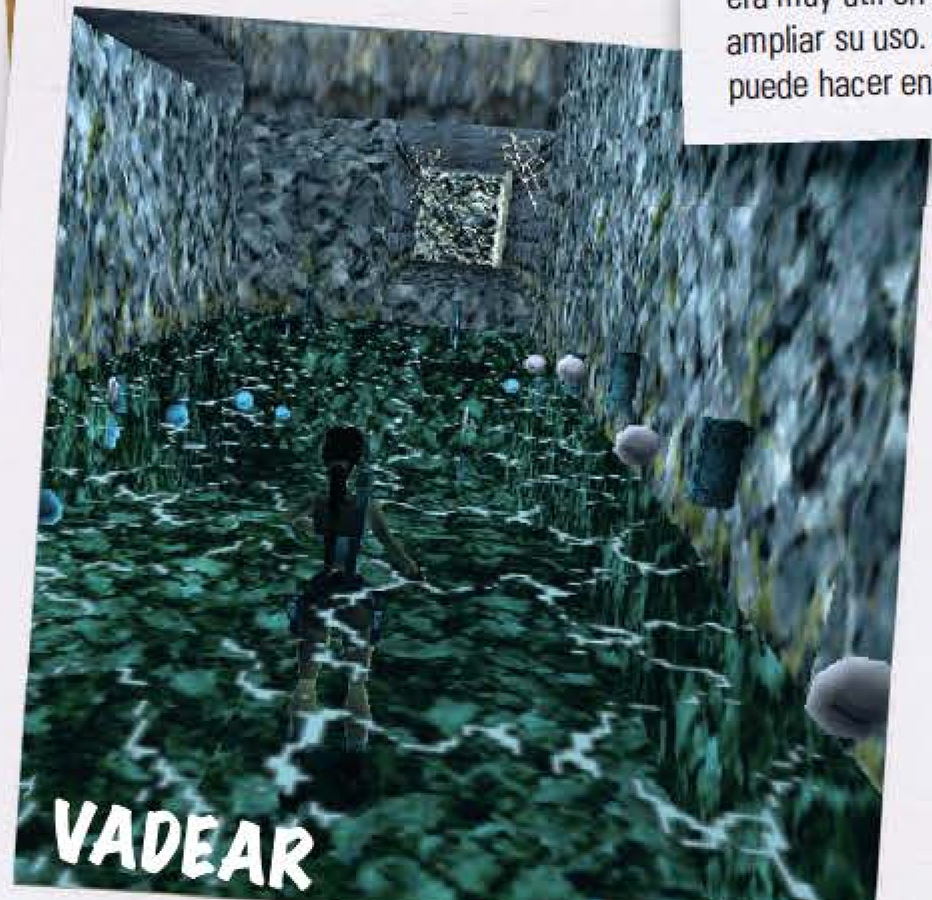
LAS HABILIDADES QUE LARA ADQUIRIÓ EN SU SEGUNDA AVENTURA



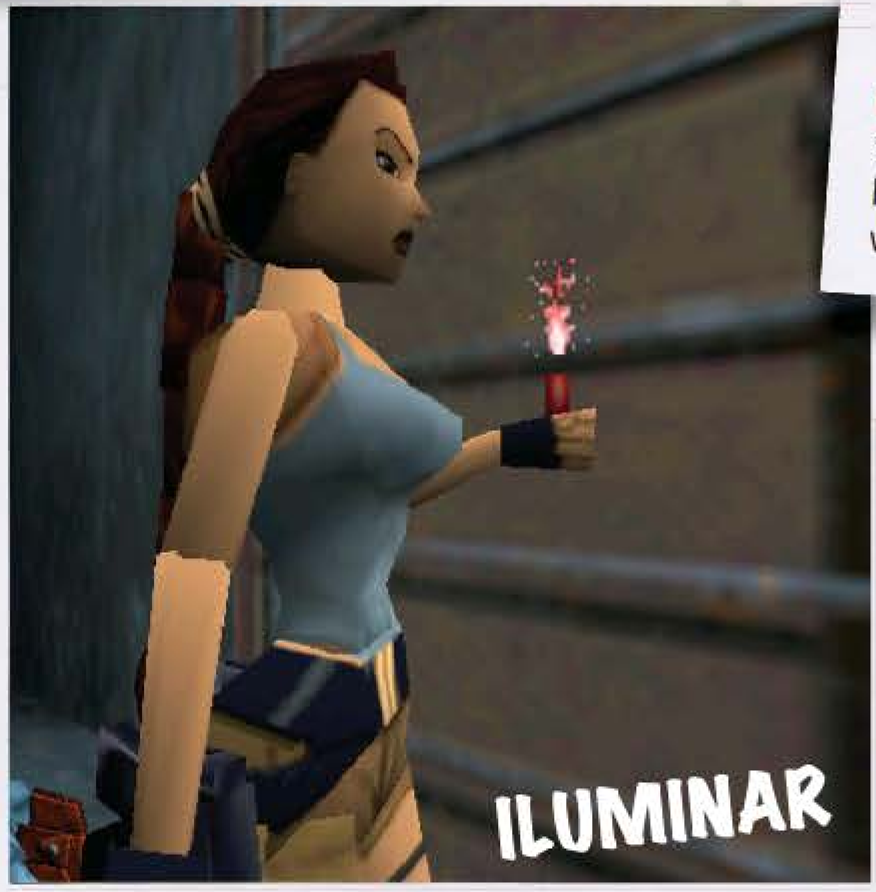
Lara ya podía trepar por los salientes, por supuesto, pero *Tomb Raider II* introdujo escaleras por las que ascender. Antes, para llegar a un lugar alto había que saltar o subir una serie de salientes, pero ahora la ruta a seguir era obvia.



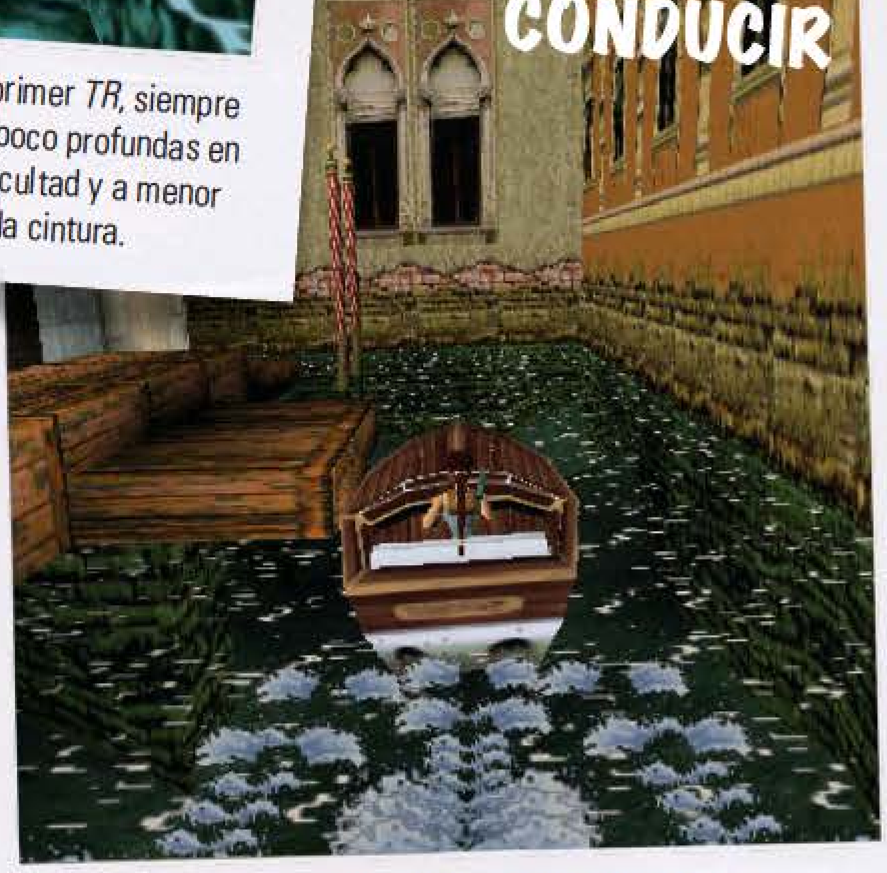
La voltereta de emergencia de Lara en la primera entrega era muy útil en situaciones de apuro, tanto que Core decidió ampliar su uso. Si antes se podía hacer en el suelo, ahora se puede hacer en el aire y nadando.



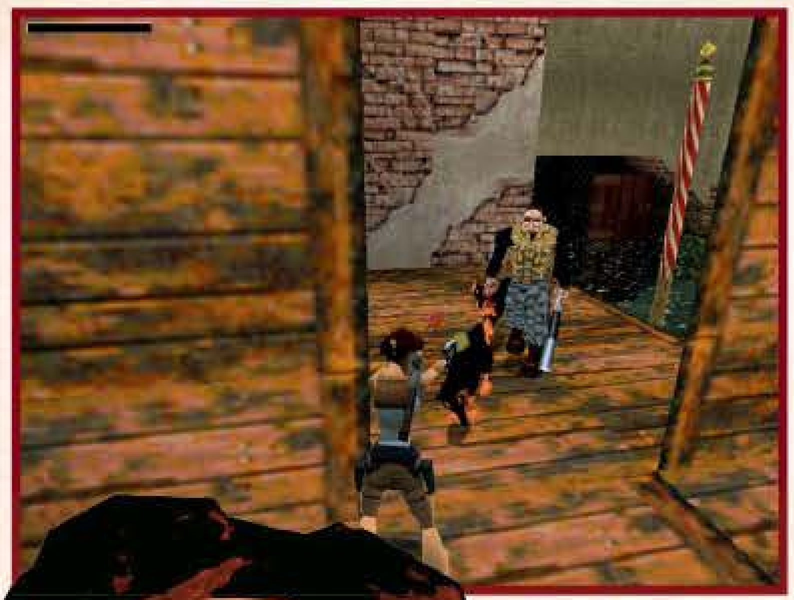
Cuando Lara se encontraba con agua en el primer *TR*, siempre tocaba nadar. Ahora puede caminar por aguas poco profundas en lugar de nadar, a la altura de los tobillos sin dificultad y a menor velocidad cuando el líquido elemento le llega a la cintura.



La iluminación dinámica estaba en boga a finales de los noventa, y ¿qué mejor forma de mostrarla que creando lugares realmente oscuros? Ahora Lara puede encender bengalas, lo que le permite explorar con seguridad los entornos.



A veces, incluso el aventurero más experimentado agradece descansar un poco las piernas. Lara puede utilizar una lancha motora para navegar por los canales de Venecia, y una moto de nieve para atravesar el Tíbet.

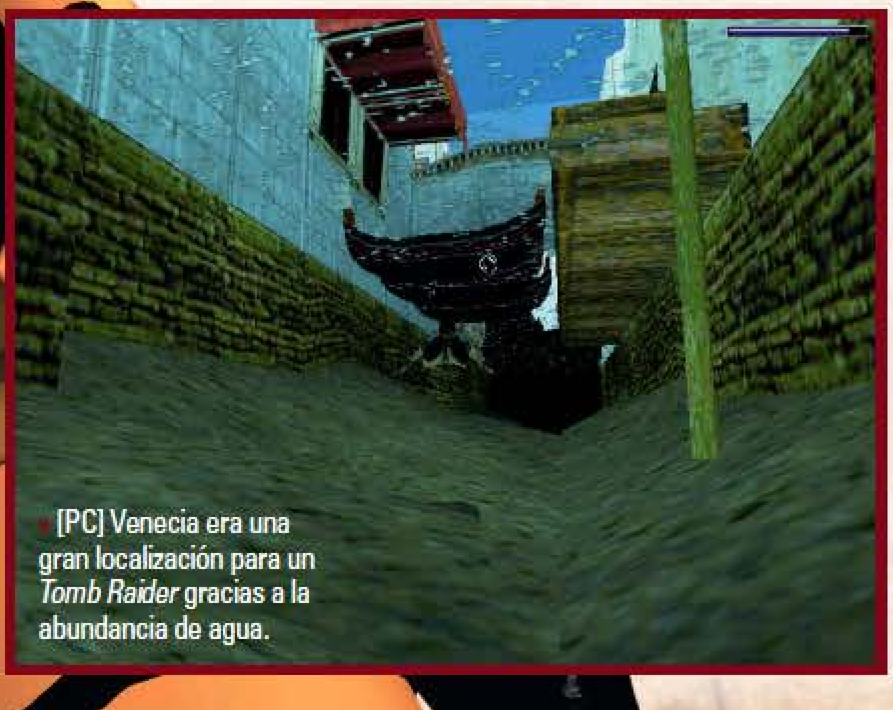


» [PC] Acompañar humanos con perros de presa es una buena forma de mezclar tipos de enemigos.

control, algo necesario teniendo en cuenta la velocidad a la que había mejorado ese campo en aquel momento dentro del diseño de juegos 3D. "Había varias aspectos, sobre la forma en la que se controlaba a Lara, que pensamos que podíamos mejorar", recuerda Gavin. "Uno de los primeros fue permitir que Lara saltara en el instante en que se presionaba el botón de salto en lugar de esperar a un punto específico en su animación, para hacer que el salto fuera más intuitivo. Hubo otros pequeños cambios en los controles, para acelerar las animaciones, para que todo se sintiera un poco más fluido".

Aunque ese tipo de mejoras ayudan a optimizar la experiencia de juego, corren el riesgo de pasar inadvertidas. Afortunadamente, también se tuvieron en cuenta algunas novedades más evidentes. "Queríamos mejorar el set de movimientos para eliminar algunas de las restricciones que existían para los diseñadores de niveles", explica Gavin. "Por ejemplo, en el juego original, Lara estaba en el agua o fuera, por lo que cada estanque tenía que ser como una piscina en la que zambullirse. En *Tomb Raider II* agregamos las animaciones para permitirle vadear a través de cualquier profundidad de agua, por lo que los diseñadores de niveles podrían incorporar charcas poco profundas y similares. También querían permitir que Lara pudiera ganar altura más rápidamente, así que añadimos los movimientos de escalada".

Lara Croft fue el rostro del primer juego, pero los escenarios eran el auténtico corazón del producto. El aire de misterio que los envolvía era inigualable, alimentaba nuestro instinto de exploración, de curiosidad . Sin embargo, hubo un pequeño problema. "Habíamos agotado la mayoría de las más conocidas ruinas y tumbas de la civilización antigua con el primer juego", dice Gavin. Afortunadamente, un enfoque adecuado evitó la situación de tener en las manos un nuevo *Tomb Raider* sin tumbas. "Los diseñadores de niveles Heather [Gibson] y Neal [Boyd] estaban dispuestos a diversificarse en algunos entornos más contemporáneos, incluyendo 'tumbas modernas' como los niveles basados en el barco hundido".

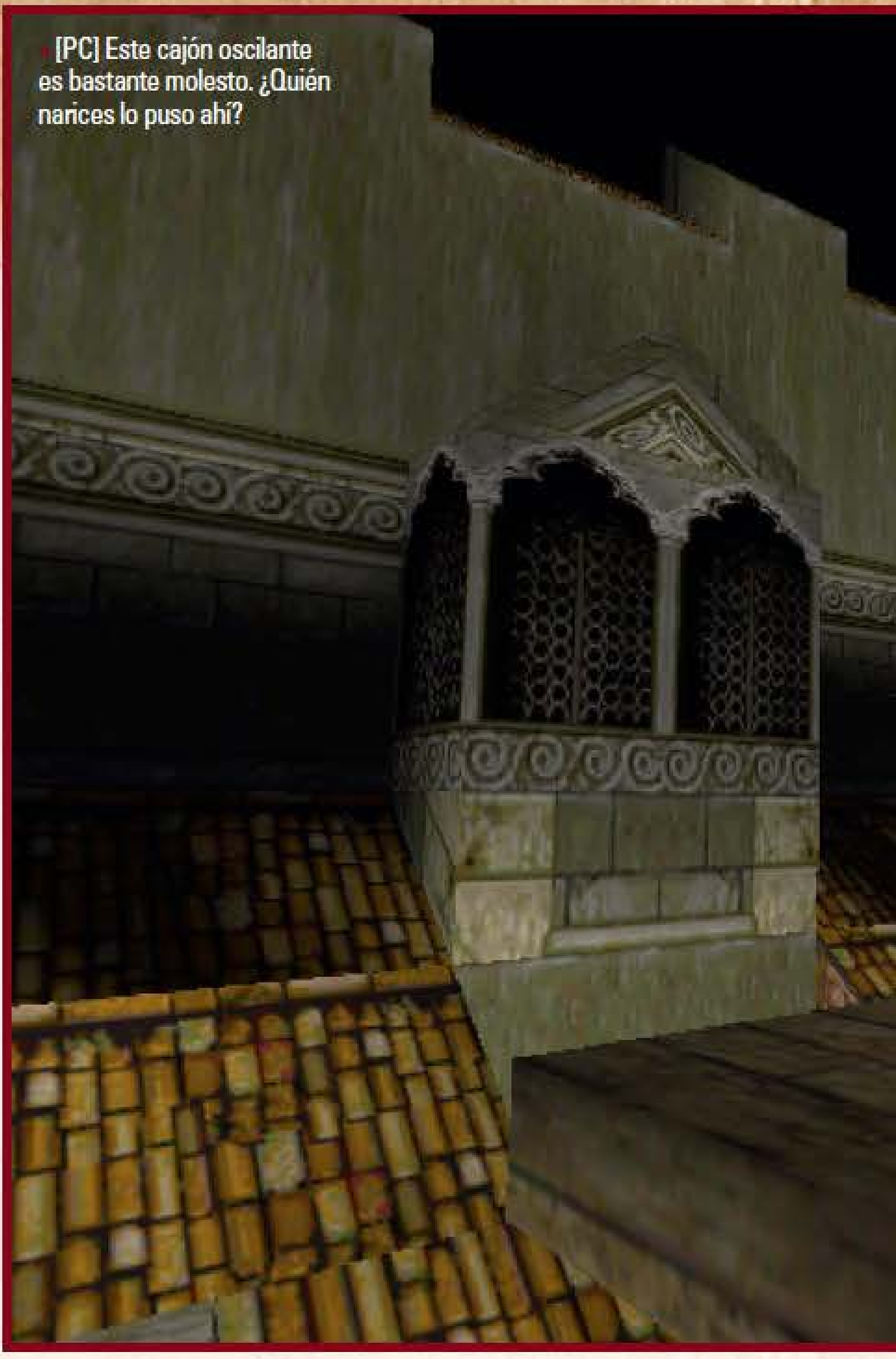


» [PC] Venecia era una gran localización para un *Tomb Raider* gracias a la abundancia de agua.

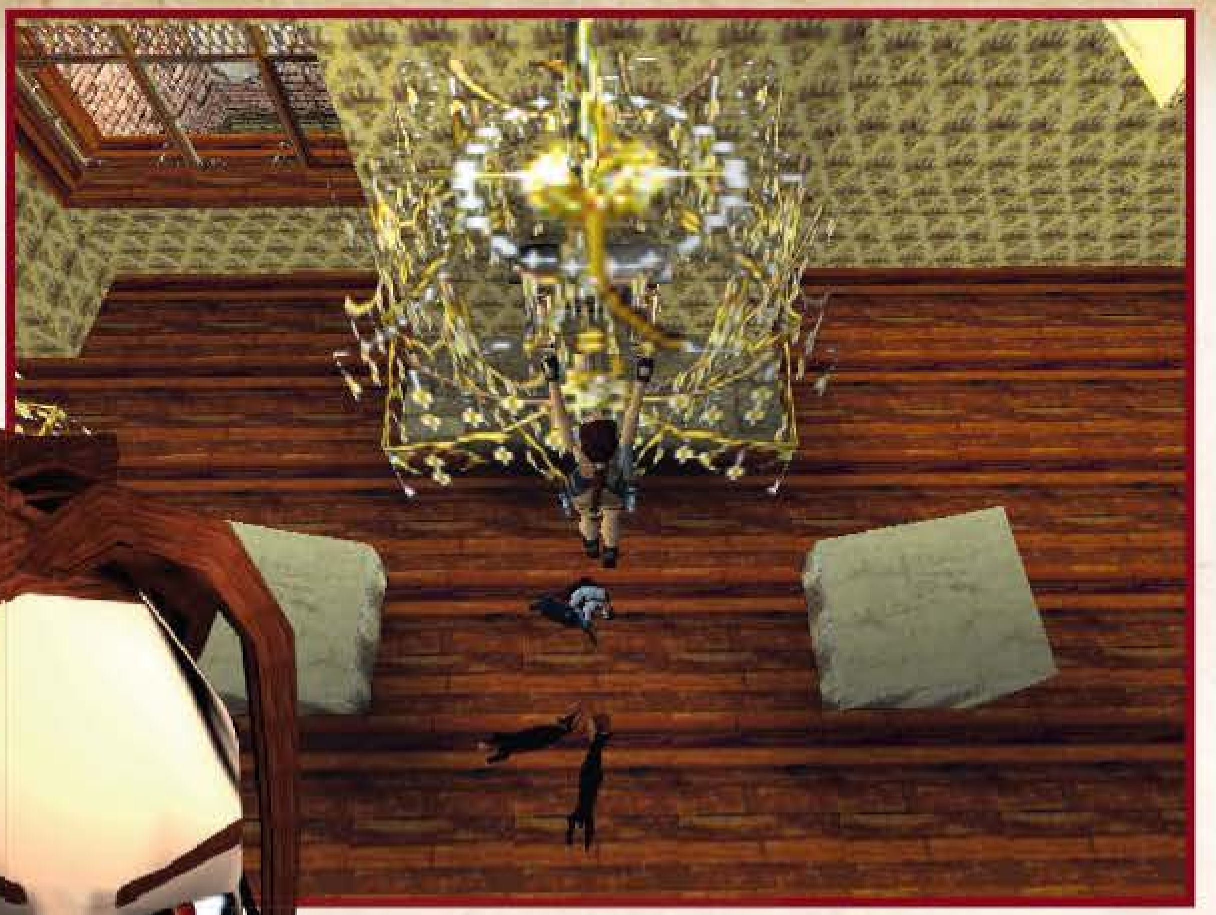
Este nuevo enfoque en el diseño de niveles requirió un cambio importante en los gráficos. "También queríamos dar una impresión realista de estar en el exterior, en lugar del cielo negro del original, por lo que agregamos un 'skybox' y la lógica para hacer que funcionara con las limitadas distancias de dibujado disponibles en ese momento", explica Gavin.

Una característica bastante más importante, planeada originalmente para el primer juego, logró hacerse realidad en la secuela. "Quisimos añadir vehículos en el primer juego, pero no pudimos hacerlo por falta de tiempo, así que también se convirtió en un objetivo", dice Gavin. "Al principio pensamos en una moto, pero necesitábamos algo que no pareciera una payasada si te estrellabas; con una moto, lo lógico era que Lara saliera volando cuando se la pegara, y eso era demasiado complicado para lo que podíamos hacer en aquel momento", explica. "Nos decidimos por la lancha y la moto de nieve porque eran máquinas 'estables' a las que Lara podía subirse o bajar, lo cual era relativamente innovador en aquella época, ya que la mayoría de los juegos tenían 'niveles de conducción' en los que el jugador se pasaba todo la fase pilotando". Cabría esperar que un añadido tan importante causaría quebraderos de cabeza, pero según Gavin no fue así. "No recuerdo ningún problema específico al implementarlo. Stuart Atkinson (el animador) y yo dimos con una forma de hacerlo todo mediante animaciones, así que utilizamos sistemas que ya teníamos en funcionamiento en lugar de recurrir a físicas sofisticadas".

También se tuvo en cuenta el feedback de la primera entrega. "La única opinión que recibimos sobre el original fue que la gente quería más combates, ya que las tumbas se quedaban bastante vacías después de eliminar a los primeros enemigos", explica Gavin. "Por supuesto, cuando añadimos más combates a la secuela, todos los que estaban contentos con los combates del original se quejaron, lo que demuestra que no se puede contentar a todo el mundo absolutamente todo el tiempo". En cualquier caso, Gavin y el resto del equipo no se tomaron este aspecto a la ligera. "Intentamos mejorar el combate, ya que estamos de acuerdo en que siempre fue el aspecto más flojo del original. El concepto de que Lara apuntara automáticamente y que el jugador se concentrara solo en saltar era genial en teoría, pero no tanto en la práctica", nos cuenta. "A Lara le resultaba demasiado fácil evitar los daños, simplemente colocándose sobre un bloque para disparar a los enemigos desde un lugar seguro". ▶



[PC] Este cajón oscilante es bastante molesto. ¿Quién narices lo puso ahí?



» [PC] La caída no matará a Lara, pero los perros furiosos de abajo son otro cantar.

“Para intentar mejorar este aspecto, incorporamos más movimientos de evasión, como dar volteretas en el aire para girar 180 grados. También añadimos más variedad al arsenal: el lanzagranadas, el M16 y un arpón submarino. Y muchos más enemigos humanos para que Lara tuviera que moverse más y así evitar daños. También estaba el divertido nivel en el que los monjes luchaban contigo, siempre y cuando no les dispararas. Pero el consenso general a lo largo de los años es que fuimos demasiado lejos y añadimos demasiados combates a *Tomb Raider II*. Si pudiera volver atrás en el tiempo, es el único aspecto del juego que suavizaría un poco”.

Uno de los territorios en los que Lara no volvió a aventurarse fue la Saturn. El juego original había sido muy exigente con la consola de Sega y no funcionó tan bien como las versiones para PlayStation y PC. En una entrevista concedida a *Next Generation Online*, Adrian Smith declaró: “Si lo hubiéramos pensado lo suficiente, podríamos haber hecho una versión para Saturn, pero creo que habríamos puesto en peligro lo que queríamos hacer en PlayStation y PC”. Señaló que *Tomb Raider* no encajaba bien en el hardware, afirmando: “No había forma de que pudiéramos obtener mejoras de la versión Saturn porque no podíamos hacer uso de cosas como los suelos en Modo 7.” Al final, Sony tuvo la última palabra, firmando un acuerdo de exclusividad que mantuvo a Lara fuera de otras consolas hasta el año 2000.

Desechada la idea de producir una versión Saturn, aún debían hacer frente a otros problemas, como explica Gavin. “Heather quería un ascensor en la Ópera, algo que parecía sencillo pero que acabó siendo un enorme dolor de cabeza. Todo el sistema de control de Lara se escribió asumiendo que el suelo no se movía, y eso no se aplica a un ascensor. Causó un sinfín de bugs, y dado que sólo aparece en ese nivel, no merecía la pena”, recuerda. “También nos divertimos con el dragón final, que tenía demasiadas articulaciones para nuestro sistema de animación. Así que en realidad está hecho de dos partes separadas que se mueven juntas, algo así como un disfraz de caballo con dos personas dentro”.

A pesar del breve periodo de desarrollo, el equipo funcionó a pleno rendimiento. Nathan McCree tuvo la oportunidad de componer mucha más música que en el primer juego, lo que mejoró enormemente la atmósfera, y los artistas gráficos pudieron crear nuevos trajes para Lara a juego con los entornos. La guionista Vicky Arnold enlazó los niveles con una nueva historia, basada en la búsqueda de la Daga de Xian, un arma mágica que podía convertir a su dueño en dragón. Esta vez el antagonista principal sería Marco Bartoli, que buscaba hacerse con el poder encerrado en la Daga, y el conflicto de Lara con el grupo Fiammi Nera la hizo afrontar situaciones como ser encarcelada sin armas. Sintiendo que la lucha final contra el dragón no era un colofón adecuado, el equipo

añadió una fase final en la que la mansión de Lara es asediada por enemigos. “Sorprendentemente, conseguimos todo lo que nos habíamos propuesto, e incluso tuvimos margen para añadir más elementos, como el último nivel de Home Sweet Home y Winston, el mayordomo”, dice Gavin. “Pero requirió un ‘crunch’ de seis meses, lo que fue muy agotador”.

Aunque ese esfuerzo pasó factura al equipo, los resultados fueron realmente asombrosos. Desde el tutorial en la mansión de Lara, es fácil darse cuenta de que el juego es evidentemente más solido que su predecesor. Pero es cuando llegas a la fase de la Gran Muralla cuando realmente te impactan los nuevos elementos que incorpora, obra del diseño. Tan pronto como es posible, la cámara gira para ofrecerte la vista de un helicóptero que pasa, mostrando un cielo que enfatiza el escenario al aire libre. Debes acercarte a un charco de agua poco profundo para empezar a subir por la pared, y una vez allí aparece un tigre que te dará la oportunidad de poner a prueba tu renovada agilidad a la hora de combatir.

Tomb Raider II se concibió como un reto para los fans del primer juego, y eso significa que el nivel de dificultad general es más alto: las trampas son más complicadas, los enemigos son más listos y los elementos clave de los puzles a veces se ocultan de maneras bastante ingeniosas. Tal vez para compensar este mayor desafío, la versión para PlayStation permitía guardar en cualquier punto de la partida, en lugar de tener que localizar los cristales donde grabar partida. Por supuesto, esto no supuso un gran cambio para los usuarios de PC, ya que esta posibilidad estaba incluida en el primer juego. ▶

A POR LA MÁSCARA

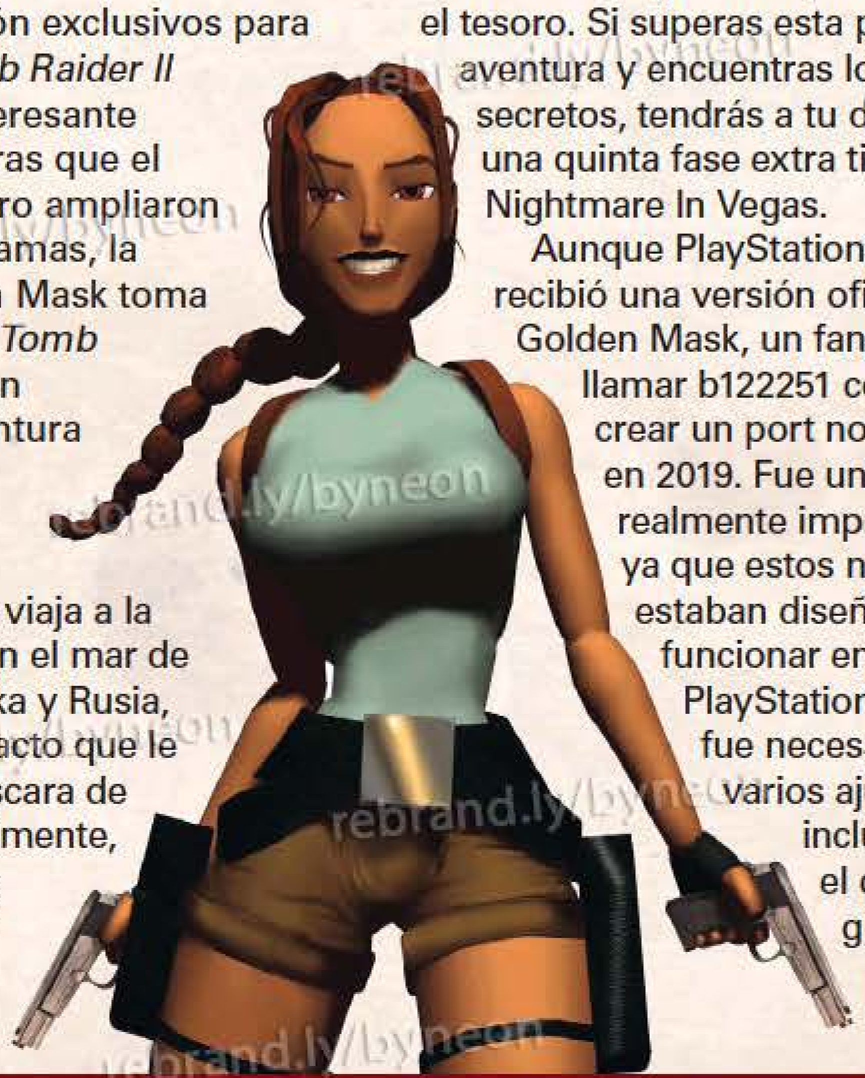
UN VISTAZO A LA EXPANSIÓN OFICIAL DE TOMB RAIDER II

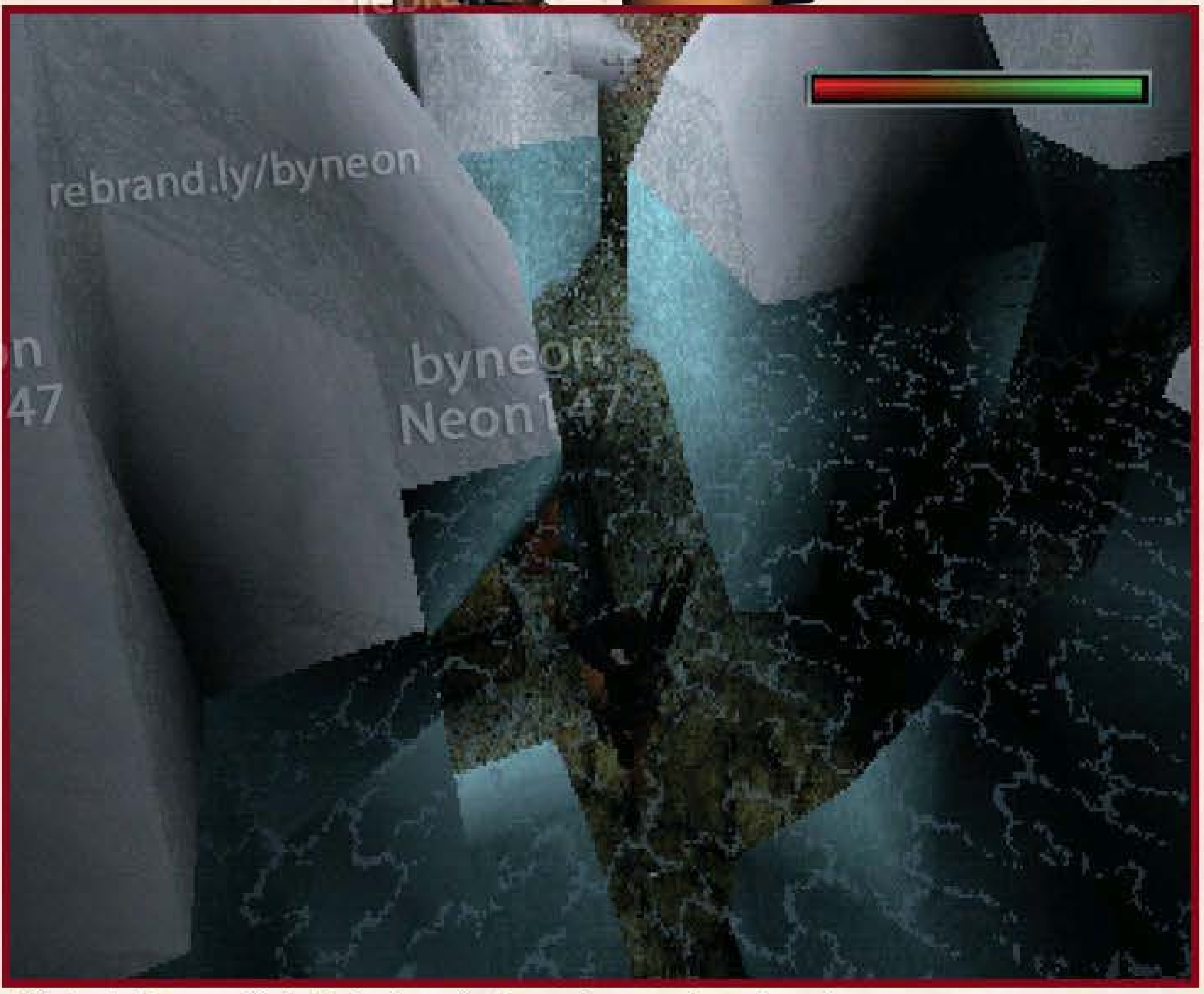
ENLACE AL CANAL
rebrand.ly/byneon
O escanea el código QR:

Aunque *Tomb Raider* es una saga que suele asociarse a PlayStation, los usuarios de PC fueron los que más cariño recibieron durante los inicios de la serie. Los tres primeros *Tomb Raider* recibieron packs de expansión exclusivos para ordenador, y *Tomb Raider II* recibió el más interesante de los tres. Mientras que el primero y el tercero ampliaron sus respectivas tramas, la expansión Golden Mask toma las mecánicas de *Tomb Raider II* y crea con ellas una miniaventura completamente nueva.

En la trama de la expansión, Lara viaja a la isla de Melnikov, en el mar de Bering, entre Alaska y Rusia, en busca del artefacto que le da nombre: la Máscara de Tornarsuk. Naturalmente, no es la única que la busca, y ya hay mercenarios presentes en la isla, así como la habitual variedad de bichos hostiles que parecen recibir a la aventurera allá donde viaja. A lo largo de cuatro fases, Lara descubrirá que la URSS había llevado gente a la isla en el pasado, y finalmente tendrá que derrotar a un guardián para reclamar el tesoro. Si superas esta pequeña aventura y encuentras los doce secretos, tendrás a tu disposición una quinta fase extra titulada Nightmare In Vegas.

Aunque PlayStation nunca recibió una versión oficial de Golden Mask, un fan que se hace llamar b122251 consiguió crear un port no oficial en 2019. Fue una hazaña realmente impresionante, ya que estos niveles no estaban diseñados para funcionar en la versión PlayStation, por lo que fue necesario realizar varios ajustes e incluso modificar el código de guardado para que funcionaran.



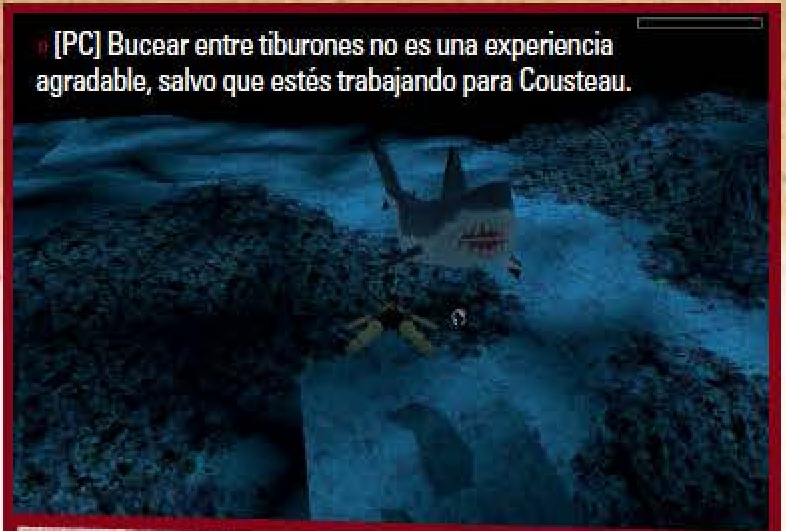


» [PlayStation] La conversión de PlayStation, realizada por un fan, era realmente impresionante.

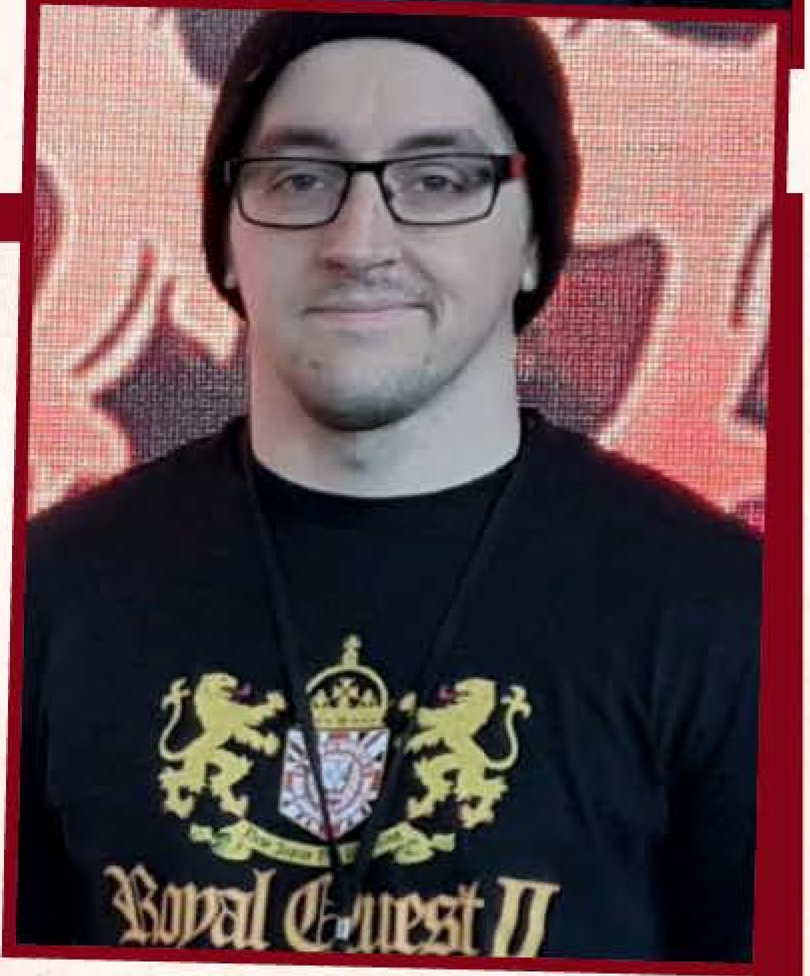
rebrand.ly/byneon
byneon Neon147

» [PC] A bordo de la plataforma, a los enemigos les gusta atacar a Lara con grandes tubos de metal. Qué majos.

» [PC] Uno de los encantos de los *TR* consiste en averiguar cómo se pueden alcanzar algunas zonas.



» [PC] Bucear entre tiburones no es una experiencia agradable, salvo que estés trabajando para Cousteau.



CORRE, LARA, CORRE

TAYLORMADEAIDENTAYLOR, STREAMER DE TWITCH, SOBRE EL SPEEDRUNNING EN TOMB RAIDER II

¿Cómo descubriste *Tomb Raider II*?
Mi madre nos dijo a mi hermano y a mí que podíamos elegir el juego que quisiéramos de un catálogo. Todo lo que podíamos ver eran las carátulas de los juegos, así que elegimos *Tekken* y *Tomb Raider*. Lara Croft me cautivó solo con verla. Creo que tenía unos seis años, y antes de aquello todos los juegos a los que jugaba eran *Mario* o *Zelda*, así que fue la primera vez que me llamó la atención una protagonista femenina.

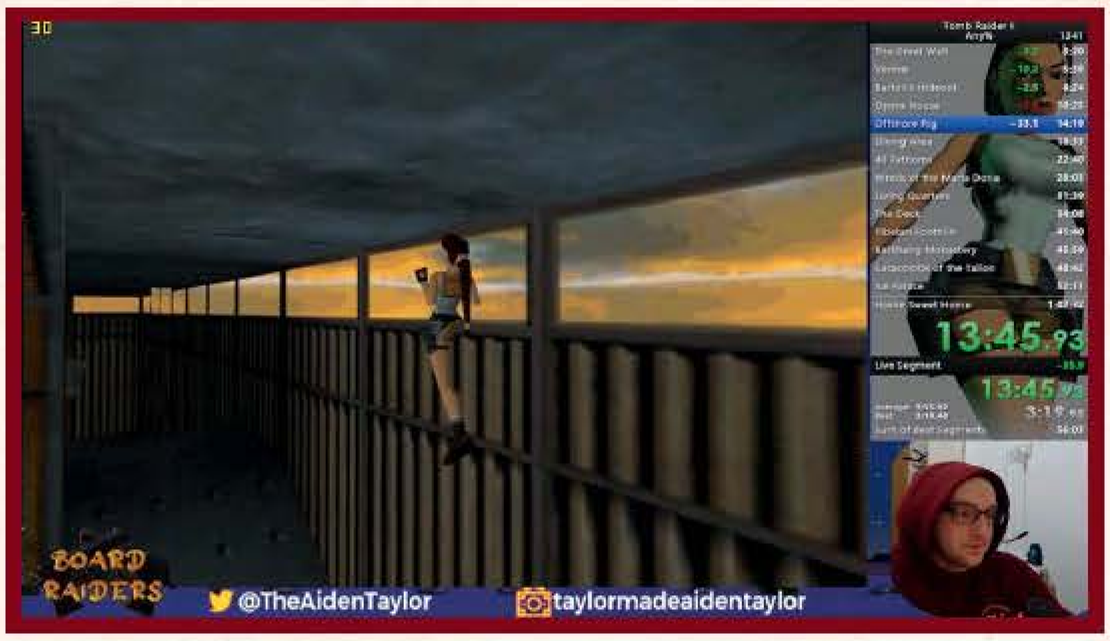
¿Qué es lo que más te impresionó?
La exploración, los puzles y la sensación de ser más listo que el juego, aunque esa fuera la forma de jugar. También los elementos fantásticos que aparecían de vez en cuando, y la música, que era familiar pero de otro mundo al mismo tiempo.

¿Qué te inspiró para volver al juego y empezar a hacer speedrunning con él?
Fue durante el confinamiento y, sinceramente, no lo sé. El speedrunning me interesó cuando lo descubrí por primera vez, pero nunca me interesó el tipo de speedruns en los que los juegos están completamente rotos. Con el speedrunning de *Tomb Raider* haces los movimientos que los desarrolladores querían, pero de una forma que no querían, si eso tiene sentido, como cuando usas la mecánica de salto para atravesar paredes y demás…

Tu marca personal es 59:24. ¿Cuál fue la técnica más difícil que tuviste que aprender para bajar de una hora?
Creo que lo más difícil de aprender es que vas a fracasar muchas veces y que vas a reiniciar muchas veces. Vas a ver la Gran Muralla mil veces y tienes que prepararte mentalmente para ello. La motivación, cuando llevas cuatro horas haciéndolo y sigues en la Gran Muralla, a veces es muy difícil de superar.

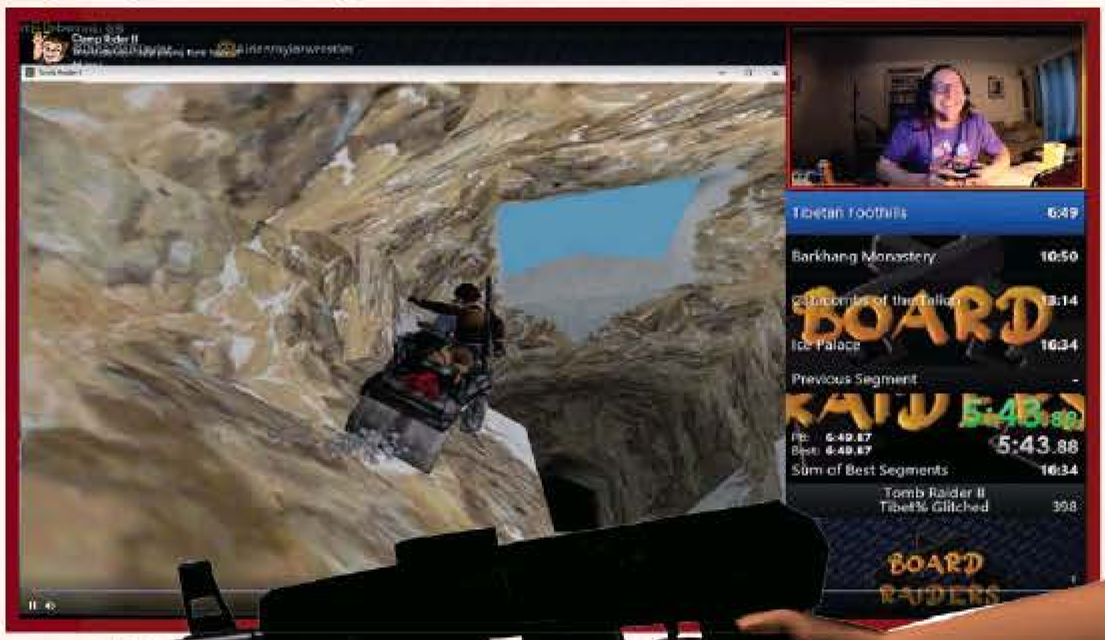
Formas parte de una comunidad, los Board Raiders: ¿quiénes son y qué hacen?
Los descubrí a través de otra streamer llamada Beckski, que ha utilizado el juego en GDQ (Games Done Quick) varias veces. Fue ella quien me enseñó cómo se hace. En el speedrunning normal, las categorías principales son con o sin 'glitches'. Pero a otras personas les gusta hacer carreras de desafío en las que tienen que hacerlo sin matar a ningún enemigo, o simplemente hacer niveles específicos lo más rápido posible, lo que requiere diferentes estrategias. Hay tablas de clasificación para estas categorías, pero no son tan completas como las principales, así que el objetivo de Board Raiders (@boardraiders en Twitter) es conseguir que todos los que normalmente solo juegan el juego completo hagan estas otras categorías.

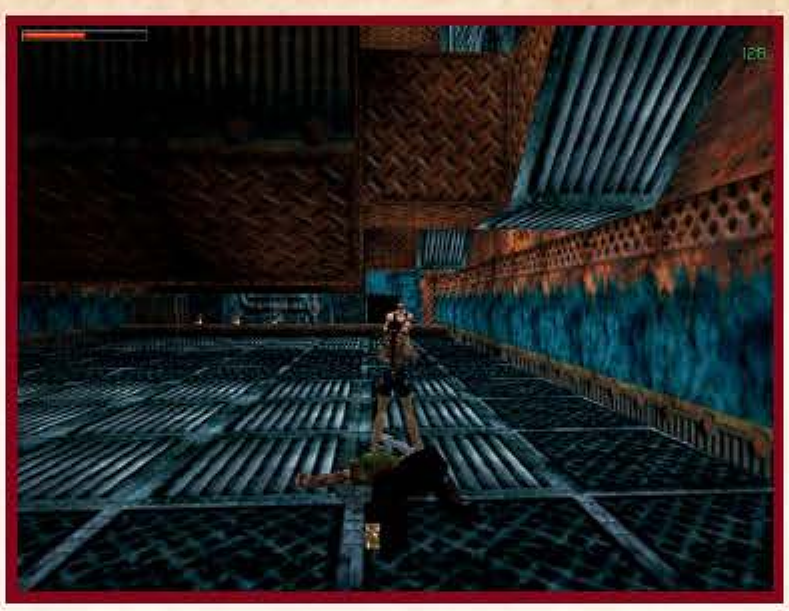
¿Por qué sigues jugando con él?
Tomb Raider II siempre fue mi favorito. Me gusta la segunda entrega por motivos distintos a los de la primera, pero creo que la mecánica de movimiento del segundo es más fluida. Creo que la nostalgia también ayuda: tengo más cariño a *Tomb Raider II* que a los otros, a pesar de que el primero me encantó.



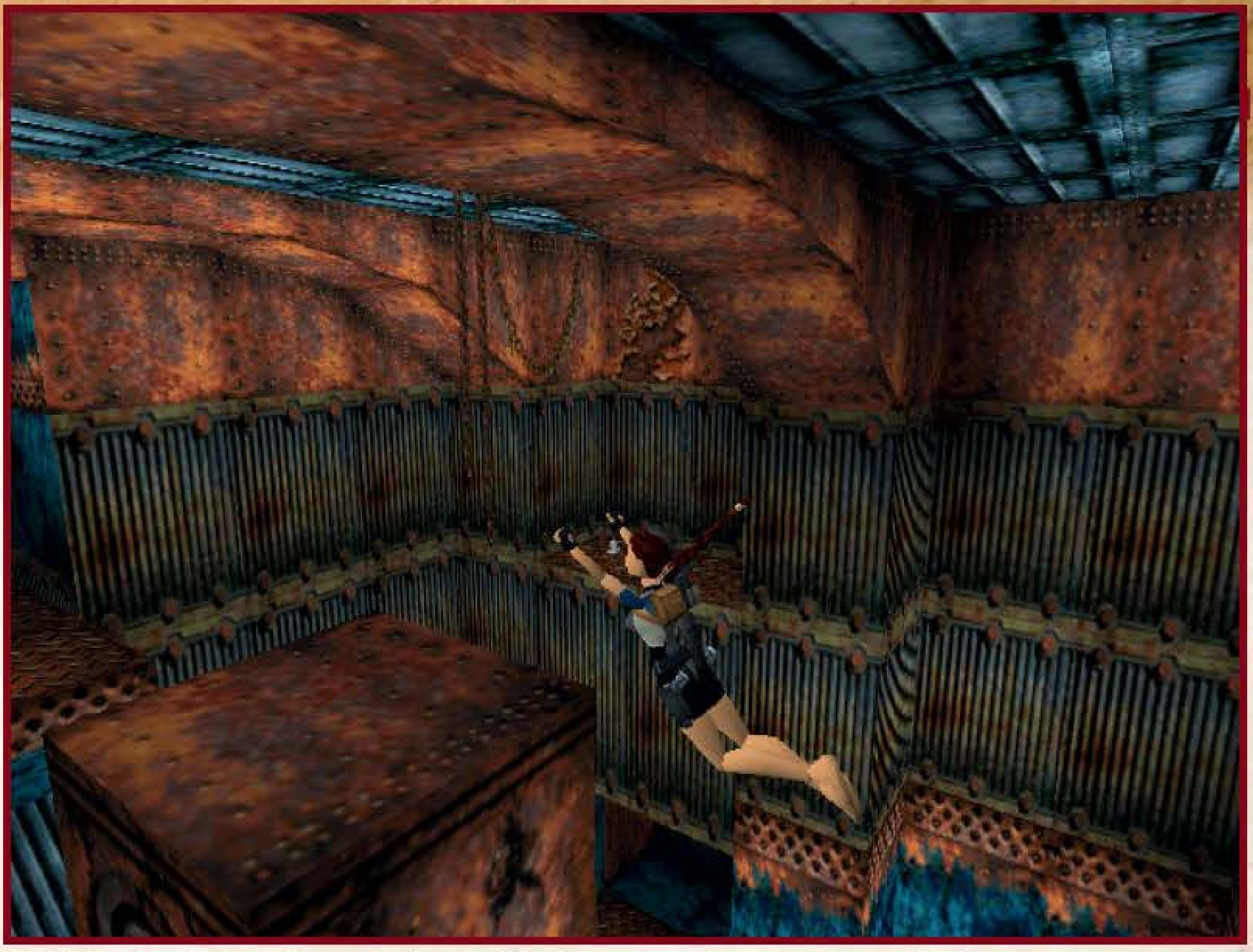
» Lara se pone a horcajadas sobre la pared, ganando tiempo aunque parezca doloroso.

» Algunos 'glitches' son útiles, pero este error de animación de la moto de nieve es solo divertido.

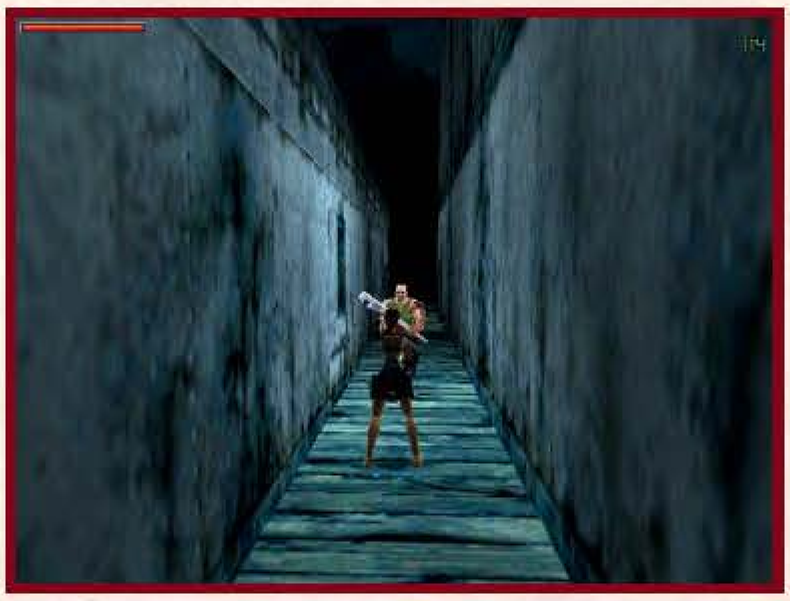




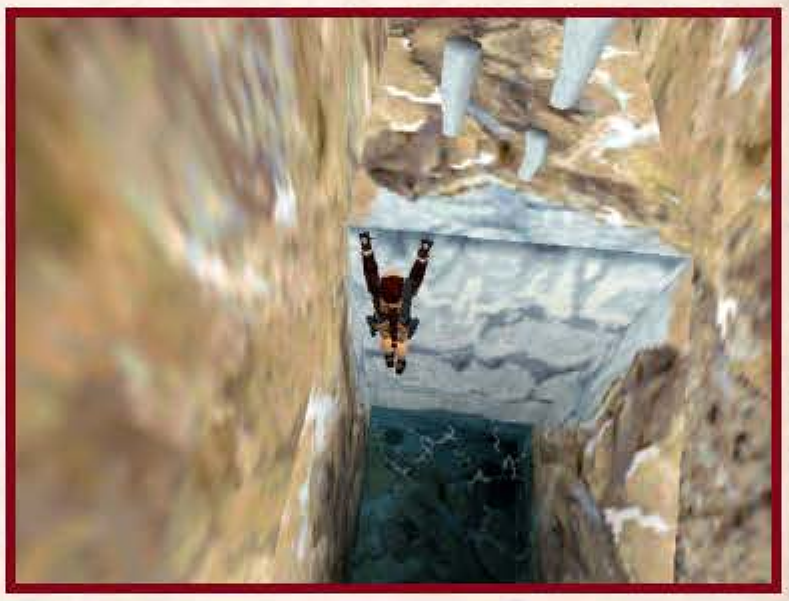
» [PC] De pie sobre el cadáver de un enemigo, Lara utiliza su ametralladora para dar pasaporte a otro fulano.



» [PC] No importa cuántas veces hagas esos saltos imposibles, siempre son emocionantes. ¿Se la pegará Lara?



» [PC] Las bengalas no son la única manera de iluminar una zona: el M16 también puede ayudar.



» [PC] Un hábil salto hacia atrás evitó que Lara sufriera un caso mortal de congelación cerebral.

▶ *Tomb Raider II* se lanzó en noviembre de 1997, con una acogida abrumadoramente positiva por parte de la crítica. *Edge* le concedió un 9/10, afirmando que "lleva a la PlayStation a nuevas cotas de excelencia en la programación e introduce varios giros nuevos", pero señalando que "algunos podrían considerarlo un recauchutado del original sin demasiados riesgos". *Play* valoró el juego con un 95%, señalando que la falta de combates en el original "parece haberse solucionado con un montón de animales y, en particular, muchos más humanos armados a los que disparar". *GamesMaster* consideró que el cambio hacia entornos modernos y un mayor número de combates significaba que "si Indiana Jones era un buen punto de referencia para el original, en esta secuela hay un sutil cambio hacia 007", y le dio una puntuación de 92%. El 10/10 de la *Official UK PlayStation Magazine* comentó la dificultad, señalando que era "bastante más difícil", pero que la posibilidad de guardar en cualquier parte hacía que el juego "perdiera parte de su fluidez por las continuas y horribles interrupciones de la pantalla de carga". Otras puntuaciones incluyen el 95% de *PlayStation Plus*, 5/5 de *CVG* y 94% de *PC Gamer*.

El juego fue exactamente el tipo de éxito comercial que Core Design y Eidos esperaban. *Tomb Raider II* obtuvo múltiples premios de ventas y se convirtió en el segundo juego de PlayStation más vendido de la historia en Reino Unido, solo por detrás de *Rayman*. Vendió más de siete millones de copias a lo largo de su vida comercial, lo que lo sitúa aproximadamente a la par del original. La secuela era inevitable, pero las prórrogas y la necesidad de tener listo el tercer juego en el plazo de un año acabaron siendo demasiado para el equipo. En lugar de trabajar en *Tomb Raider III*, algunos miembros clave del equipo como Gavin, los diseñadores de niveles Heather Gibson y Neal Boyd, y los animadores Stuart Atkinson y Jocelyn Charmet, pasaron a trabajar en *Project Eden*, un juego para PS2 para el que Gavin también escribió el guion y el concepto original.

Con Lara convertida en una institución desde hace décadas, es fácil mirar atrás y pensar que el éxito de *Tomb Raider II* estaba prácticamente asegurado. Repetir un éxito es muy difícil, y Core Design lo hizo admirablemente, teniendo en cuenta la presión de un calendario ajustado y los ojos del mundo sobre ellos. Si *Tomb Raider* convirtió a Lara Croft en una estrella, *Tomb Raider II* confirmó que no se trataba de flor de un día, consolidando la franquicia y preparándola para nuevas secuelas, la adaptación a películas y mucho merchandising.

El juego es recordado con mucho cariño por los fans como uno de los más destacados de la serie, y Gavin también le tiene aprecio viéndolo en retrospectiva. "Personalmente, siempre he estado muy contento con *Tomb Raider II*. Hicimos todo lo que habíamos planeado, mientras que en el original tuvimos un plazo que apenas podíamos cumplir, por lo que el final era bastante precipitado y estaba un poco incompleto: se suponía que tenías que escapar de una pirámide que se derrumbaba mientras luchabas contra monstruos, pero en el juego hay unos dos trozos de mampostería que se caen, una cámara que se tambalea y una vía de escape que termina el nivel", explica. "Todo lo que añadimos en la secuela intentaba mejorar los puntos débiles del original y convertirlo en una experiencia más completa, con más variedad", continúa. "Así que supongo que los fans respondieron a todo eso, y para muchos es uno de los primeros *Tomb Raider* que jugaron, con lo que ocupa un lugar especial en sus corazones".

No cabe duda de que así es, y nos atreveríamos a decir que más de uno se lanzará a sus colecciones para volver a jugarlo, y al igual que en 1997, será una aventura emocionante. *

La escena homebrew española de casi cualquier plataforma retro ha demostrado una y otra vez que se encuentra entre las mejores del mundo. Es algo que se repite casi cada año. Hoy os queremos hablar de un grupo multi plataforma que acaba de cumplir diez años en el desarrollo homebrew con más de veinte juegos creados.

LA OBRA DE ONIRIC FACTOR

No solo es uno de los grupos homebrew con más años a su espaldas, sino uno de los que más videojuegos han desarrollado, principalmente para el estándar MSX y sus hermanos pequeños.

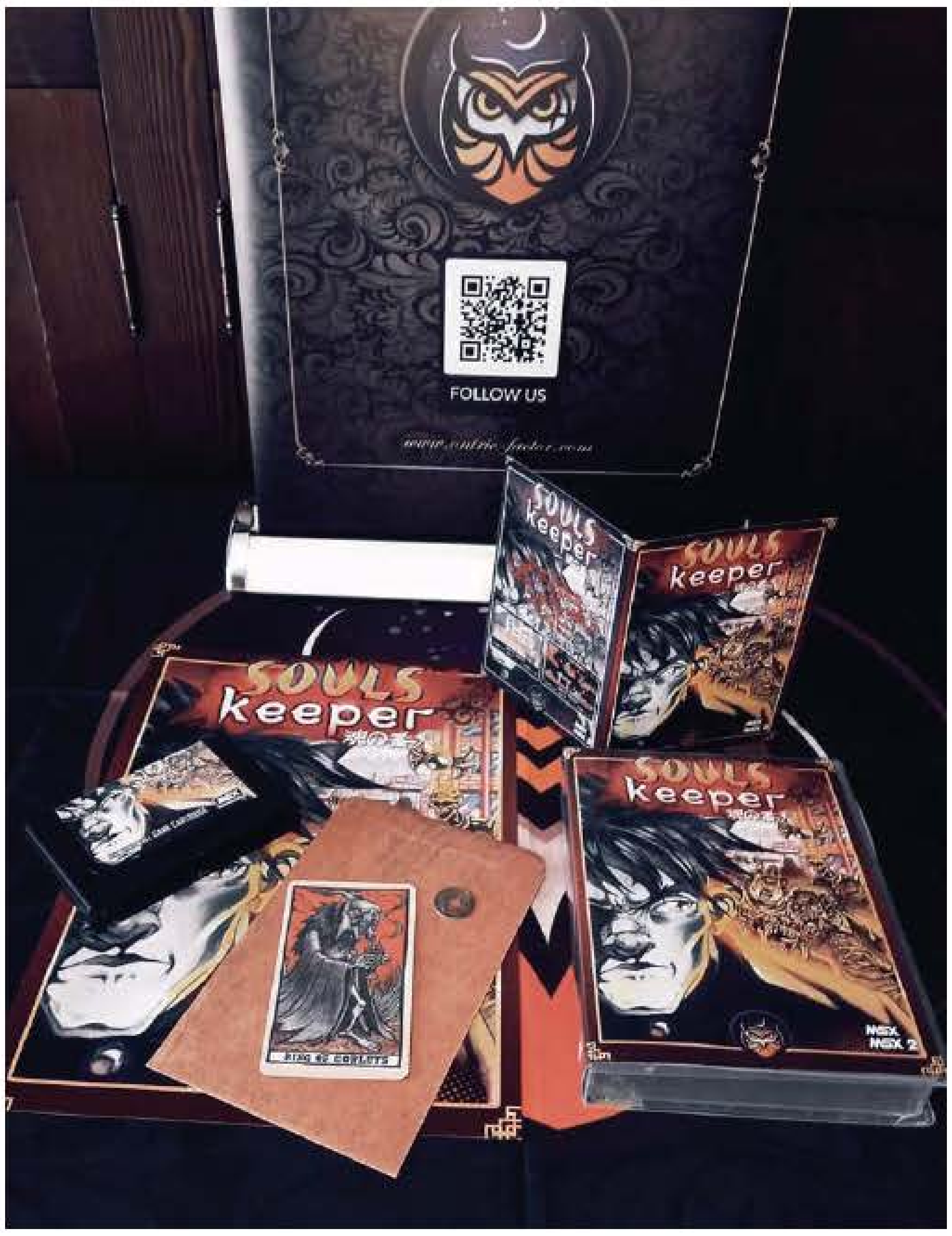
Por Atila Merino 'blackmores'

Para conocer la historia de uno de los grupos más prolíficos del panorama homebrew tenemos que remontarnos hasta el año 2003, cuando el grafista Jorge Romero empezó a desarrollar videojuegos para PC desde su Sevilla natal, mientras que el programador Aldo Pucheta hacía lo propio a miles de kilómetros, desde la ciudad argentina de Buenos Aires. "Yo llevaba ya unos años haciendo juegos para PC, pero pasado un tiempo vi necesario tomarme un poco más en serio mis propias creaciones con la idea de crear un sello con el que desarrollar títulos más interesantes", recuerda Jorge.

Aldo y Jorge, separados por un océano, se conocieron virtualmente en 2005 gracias a la web ComunidadGM, un lugar dedicado a dar soporte a Game Maker que sigue activo hoy día con más de veinte mil usuarios registrados. "Jorge la administraba y yo participaba; me sumé al staff y durante varios años estuvo bajo nuestra administración", explica Aldo. En aquel momento nunca se les había pasado por la cabeza colaborar en un videojuego, hasta que en 2011 las buenas relaciones entre ambos les llevó a fundar Oniric Factor.

Sobre el origen del nombre del grupo, es Jorge quien lo explica de manera muy filosófica. "Al inicio de casi cualquier proceso creativo dibujamos en nuestra mente una especie de borrador. Durante este momento inicial, las ideas están interconectadas por un hilo muy frágil. Esta suerte de boceto suele estar lleno de espacios en blanco que nuestra mente completa con sensaciones y conceptos difusos. Podríamos decir que en esos espacios solo hay vacío. Sin embargo, sin ese material abstracto que cubre la ausencia de lo concreto, no sería posible dar sentido a una idea antes de darle forma y verbalizarla. Tampoco sería posible tener una sensación concreta respecto a un espacio vacío, pero ahí está. Es la misma sensación que cuando sabes que has soñado algo intenso, pero no eres capaz de recordar. El material inicial con que completamos estos espacios no surge de un pensamiento consciente, pero se encuentra presente desde el principio, ayudando a cimentar las bases iniciales de cualquier proyecto. Pues bien, lo que subyace en estos espacios necesarios para sostener una idea antes de darle realidad y concreción es lo que llamamos 'factor onírico', y es de ese concepto de donde viene el nombre del grupo".

Ese mismo año 2011 el recién formado grupo desarrolló y publicó para PC su primer juego, *Bio Guardian*, al que le siguieron *Demon Hunter* y *Super Demon Hunter*, ya en 2012. Sin embargo, a partir de aquí hubo un



» A la izquierda, la edición física de *Souls Keeper* de MSX, uno de los mejores videojuegos creados por Oniric Factor, publicado en el año 2021.

» Arriba, Jorge Romero 'Fenris' pillado in fraganti en un stand retro de la última edición de RetroPixels Málaga. Abajo, Aldo Pucheta posando orgulloso con el logo de Oniric Factor y una figura de uno de sus personajes más queridos, Dribol.

punto de inflexión que los llevó a trabajar para microordenadores retro, concretamente el MSX y su hermano de segunda generación. "La culpa la tiene mi mujer, que un día me trajo un MSX2 a casa por Reyes. En su día solo tuve un MSX de primera generación y siempre quise tener el segundo. Cuando me trajo la máquina recuerdo que me dije: ¿y si saco un juego para esto?", comenta Jorge, que se enamoró de la idea de conocer a sus jugadores, aficionados como él. "A mí me contagió Jorge, pues yo ni siquiera soy de esa generación. Cuando comencé a razonar tenía una NES", puntualiza Aldo.

2013 se presenta como el año en que publican su primer videojuego para el estándar japonés: *Ninja Love*, al que le han seguido varias docenas de juegos, siendo fieles al ordenador japonés con la excepción de un par de incursiones en Android (*The Demon Hunter* en 2016 y *Jet Cat Adventure* en 2017), un par de juegos de NES, uno de Intellivision y otro de Game Boy. "Regularmente nos metemos en otros sistemas, probando compiladores o SDK disponibles. Recientemente estuve probando uno para Game Gear y otro para GBA", explica Aldo. "Personalmente, llevo tiempo rumiando la idea de meternos con Mega Drive. Hay muchas herramientas y documentación disponible, así como una comunidad muy activa. De hecho, ya programé alguna cosilla de prueba y la sensación ha sido bastante buena. Commodore Amiga también me llama poderosamente la atención", matiza.

Los juegos de MSX y MSX2 se van sucediendo con los años, intercambiando roles entre ambos amigos si era necesario e incluso contando con personal externo, como el ilustrador Sergio Cabanillas 'Sirelion' para algunas de sus portadas, y Gabriel Caffarena, Maarten Van Strien o Meitz en labores musicales. "Veréis que hay muchos juegos en los que también hago de programador, o Aldo hace de beta tester. Es lo que tiene ser un grupo pequeño… ¡todo el mundo tiene que hacer de todo!", comenta Jorge al respecto.

Además de ser grandes trabajos, la mayoría de juegos de Oniric Factor acaban publicándose también en ediciones físicas, ya sea en disquete o cartucho. "Pienso que es algo fundamental. Para mí, un juego es mucho más que el software propiamente dicho. Es el resultado de la suma de todas sus partes: la imaginería, el hardware, los manuales, etc. La gran mayoría de los usuarios de máquinas clásicas somos también coleccionistas. Hoy día, con el formato digital hemos perdido gran parte de la experiencia. Hay grandes juegos que se juegan y olvidan dentro de una lista de Steam o una tarjeta SD", explica Jorge, que añade que "hay desarrolladores a los que les preocupa la piratería al agregar el formato digital, pero personalmente soy de la creencia de que quien se copia la rom de un juego es porque nunca tuvo auténtico interés".

Precisamente, una de las ediciones físicas más espectaculares que se recuerdan del homebrew mundial es la de *Lost Wind Platinum*, publicada en 2018 y que, entre otras muchas cosas, incluía un juego de tablero completo. "Soy un enamorado de las ediciones físicas de clásicos como *YS* o *DAIVA*. Son ediciones que, junto con el software, crean una experiencia fabulosa que es difícil de olvidar. Además, soy muy aficionado a los juegos de mesa. Se me ocurrió crear un juego de mesa para acompañar al juego, ponerme en contacto con una empresa americana especializada en la creación de juegos de tablero y hacer una edición especial para coleccionistas… aunque con un target tan pequeño como el nuestro, sumado a los gastos de importación, casi nos terminó costando el dinero", recuerda Jorge.

En 2021 llegaría el primer videojuego del grupo para NES con *Crap Job*, aunque ahora están inmersos en el desarrollo de *Worm King* para Game Boy, *Cobol* para NES y *Dribol 2* para MSX2, así como algún otro proyecto secreto. "Actualmente estamos desarrollando un nuevo juego para NES, con un estilo gráfico similar al de *Contra*. El título está basado en otro proyecto que no pudo salir a luz en MSX y que finalmente hemos decidido lanzar en NES", avanza Aldo. ¡Larga vida a Oniric Factor! ✱

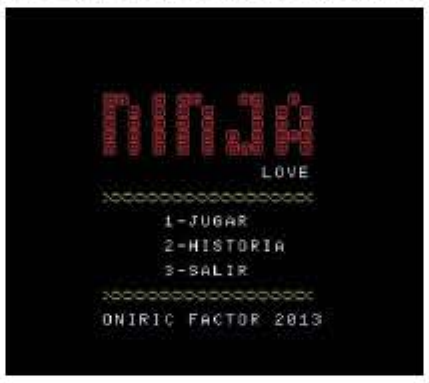
HOMEBREW

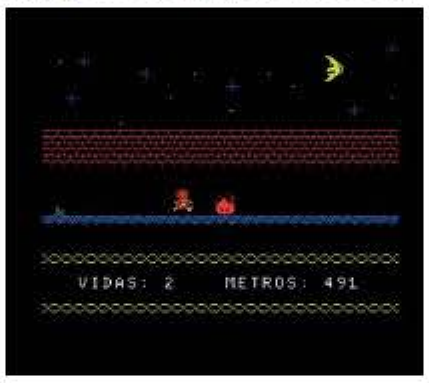
>> Desarrollos caseros para sistemas retro

Ninja Love

●2013 ●MSX ●Arcade

Oniric Factor se estrenó hace ya diez años en la creación de videojuegos para sistemas retro gracias a *Ninja Love*, publicado en el año 2013. Aunque se trataba de un juego para MSX muy básico y sencillo, sirvió para que el grupo continuara creciendo año tras año con nuevos y mejores trabajos. *Ninja Love* es un endless runner al estilo del *Canabalt* desarrollado por Adam Saltsman para iOS en 2009 (posteriormente tuvo una brillante versión para Commodore 64). El objetivo del juego es llegar hasta nuestra chica amarilla, aunque nuestro cuñado nos lo pone difícil al llenar el camino de trampas mortales. No estaba nada mal para ser la opera prima homebrew de Oniric.





Alien Panic

●2014 ●MSX ●Arcade

La segunda incursión de Oniric Factor en el desarrollo homebrew y, concretamente en el MSX de primera generación, fue con *Alien Panic*, un sencillo matamarcianos que permitió al equipo seguir mejorando sus habilidades de programación para el futuro. *Alien Panic* es una especie de *Space Invaders* (Taito, 1978), pero sin tener que atacar a ningún alienígena invasor. Nuestro objetivo es cazarlos uno a uno mientras caen en estampida, aunque si tocan la parte inferior de la pantalla se acabará la partida. Hay cuatro colores de alienígenas y tendremos que seleccionar el color correcto en nuestra nave.

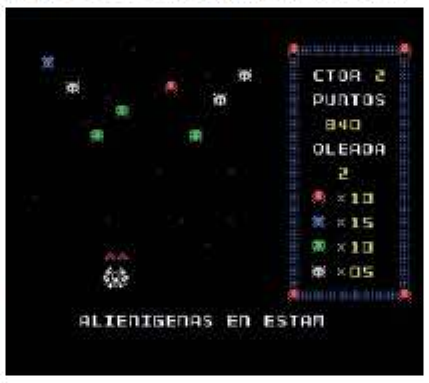
REDEFINIENDO CARACTERES

0123456789

AJUSTANDO PALETA Y ATRIBUTOS DE COLOR

AJUSTES COMPLETADOS

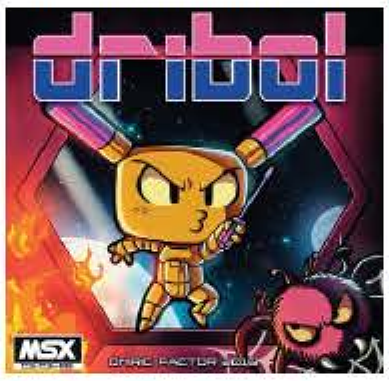
APROVECHA AHORA PARA HACER PIS

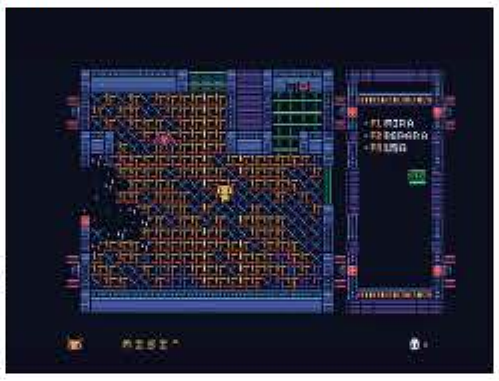


Dribol

●2015 ●MSX2 ●Aventura

El estreno de Oniric Factor en los MSX de segunda generación supuso un cambio radical respecto a sus anteriores trabajos. *Dribol* es una aventura de vista cenital con muchos elementos de puzle en el que el tiempo es nuestro mayor enemigo. Controlando a un pequeño robot de mantenimiento, tenemos por misión reparar la nave espacial en la que nos encontramos, ya que el generador de la misma ha sufrido grandes daños debido al impacto de un gigantesco asteroide, desviando nuestra ruta hacia una estrella cercana con la que colisionará la nave. *Dribol* puede mirar, reparar y usar cosas, pero también debe recoger los objetos que hay esparcidos por el escenario.

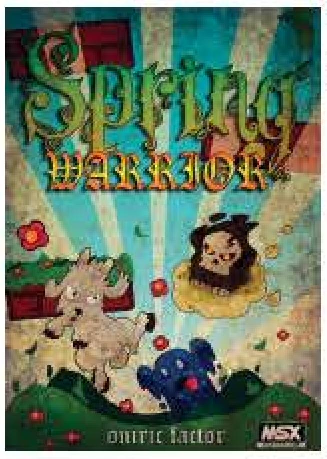


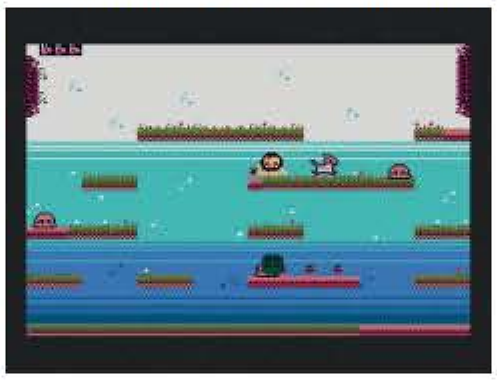


Spring Warrior

●2016 ●MSX2 ●Arcade de plataformas

De nuevo para MSX2, el siguiente juego de Oniric fue un arcade de plataformas inspirado en el clásico *City Connection* (Jaleco, 1985). Bajo el nombre de *Spring Warrior*, se trata de un videojuego sencillo, pero de ritmo frenético, en el que controlamos a una cabra (El Espíritu del Bosque, encargado de traer la primavera) mientras avanzamos por cada una de las superficies de diferentes alturas, cambiando así su color o el tipo de superficie. El juego consta de quince niveles de pantalla estática divididos en tres escenarios distintos que solo superaremos al reverdecer todas y cada una de sus plataformas por completo.

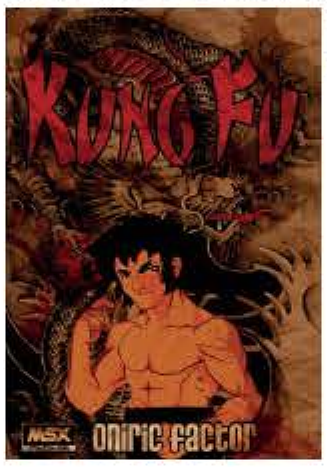


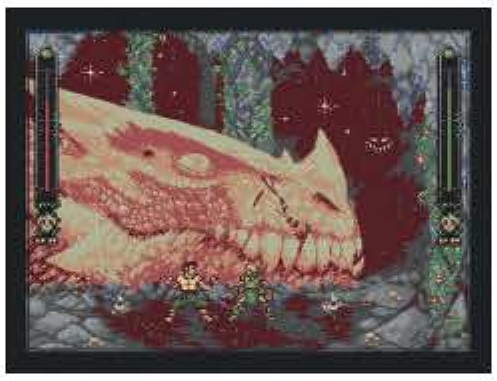


Oniric Kung-fu

●2016 ●MSX2 ●Lucha

El año 2016 fue muy productivo para el grupo, pues también publicaron *Oniric Kung-Fu* para MSX2, un juego de lucha uno contra uno que se inspiraba en clásicos como *Yie Ar Kung-Fu* (Konami, 1985). El objetivo es derrotar a todos los oponentes en un único round haciendo uso de diversos tipos de ataque, pero también tenemos la opción de hacer partidas para dos jugadores simultáneos. Gráficamente se nota que es el juego más trabajado hasta ese momento, con buenas animaciones y bellos escenarios. Banda sonora destacable.

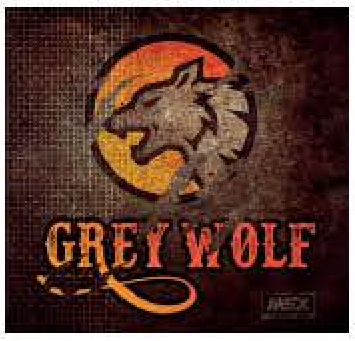


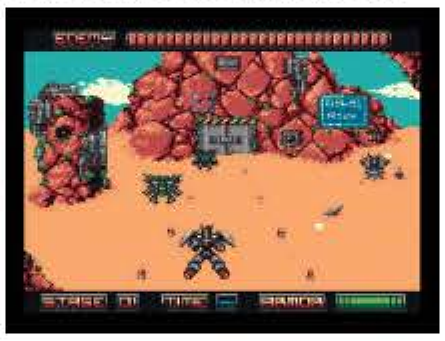


Grey Wolf

●2018 ●MSX2 ●Acción

Dos años después de su último trabajo, Oniric volvió a cambiar de género con *Grey Wolf*, un juego de acción total que mezcla juegos como *Space Harrier* y *Cabal*. Se trata de una continuación directa de *Dribol* en la que tomamos el papel de Marcus Grey Wolf, un ex combatiente cuya misión es rescatar el carguero espacial Culebra, interceptado en un planeta invadido por bio máquinas. Nos desplazamos lateralmente a bordo de nuestro mecha mientras intentamos destruir a todos los enemigos mediante un punto de mira controlable. Gran banda sonora de Jelle Jelsma 'Meist' y excelentes gráficos.

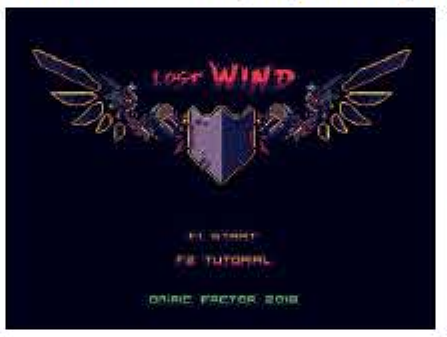




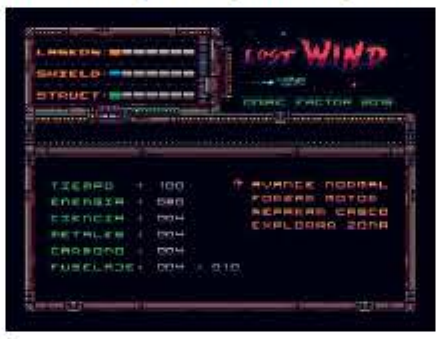
Lost Wind

●2018 ●MSX2 ●Estrategia

Uno de los proyectos más ambiciosos de todo el catálogo de juegos de Oniric Factor fue este *Lost Wind*. Desarrollado inicialmente para el estándar japonés de primera generación, fue ampliado enormemente y muy mejorado en los apartados gráfico y sonoro en su publicación para el MSX2 pocos meses después de que lo hiciera el original. Presentado como un interesante juego de tablero en el que controlar estratégicamente todos los recursos de nuestra nave para superar a los enemigos y obstáculos que nos encontremos en el peligroso viaje, *Lost Wind* puede parecer poco accesible debido a sus numerosos menús repletos de datos, pero pronto se convierte en un placer jugable inmensamente adictivo.



LOST WIND
F1 START
F2 TUTORIAL
ONIRIC FACTOR 2018

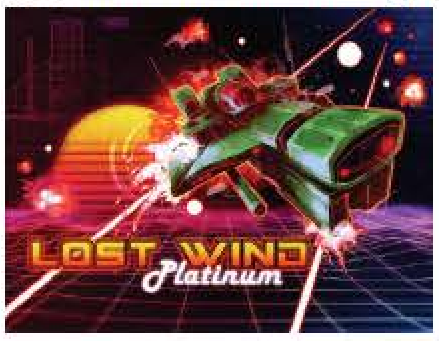


LASERS
SHIELD
STRUCT
LOST WIND
ONIRIC FACTOR 2018
TIEMPO : 100
ENERGIA : 080
CIENCIA : 004
METALES : 004
CARBONO : 004
FUSELAJE : 004 : 010
AVANCE NORMAL
FORZAR MOTOR
REPARAR CASCO
EXPLORAR ZONA

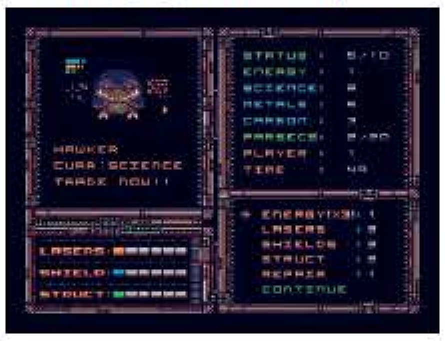
Lost Wind Platinum

●2018 ●MSX2 ●Estrategia

Muy poco después de la versión para MSX2 de *Lost Wind*, cuyo argumento estaba basado en la saga *Gradius* de Konami (el *Lost Wind* es un viejo crucero de combate que ha logrado escapar del ataque de la flota Bacterion, así que debe llegar hasta *Gradius* para entregar los datos de inteligencia que ha recopilado para la construcción de un nuevo prototipo que podría cambiar el rumbo de la guerra), el equipo decidió dar un paso más y añadió aún más mejoras, además de un modo para dos jugadores. Por si esto fuera poco, como juego de mesa que es, esta edición *Platinum* vino acompañada de un completo juego de mesa físico totalmente espectacular.



LOST WIND
Platinum

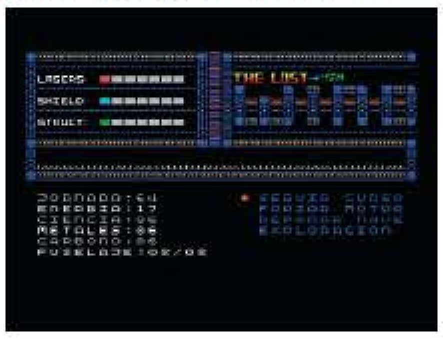


HAWKER
CURA SCIENCE
TRADE NOW!!
STATUS
ENERGY
SCIENCE
METALS
CARBON
PARSECS
PLAYER
TIME
LASERS
SHIELD
STRUCT
ENERGY
LASERS
SHIELDS
STRUCT
REPAIR
CONTINUE

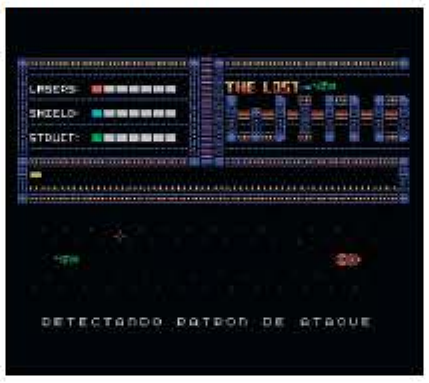
Lost Wind Mini

●2018 ●MSX ●Estrategia

Se trata de la primera versión de *Lost Wind*, presentado originalmente en la MSX-BASIC del año 2018, una competición de desarrollo para juegos de MSX programados en el lenguaje BASIC en la que resultó justo vencedor. Aunque todavía le faltaban muchas cosas para llegar al nivel de las versiones de MSX2, todos los elementos que hicieron grande al juego más versionado de Oniric Factor ya estaban presentes en esta edición, como la gestión de los recursos de la nave que da nombre al juego. Somos el capitán de un crucero estelar cuyo ordenador de a bordo transporta documentación de inteligencia muy importante que solo será de utilidad si llegamos antes que el enemigo a la base militar más cercana a nuestra posición.



LASERS
SHIELD
STRUCT
THE LOST
WIND
ENERGIA
CIENCIA
METALES
CARBONO
FUSELAJE
SEGUIR CURSO
FORZAR MOTOR
REPARAR NAVE
EXPLORACION

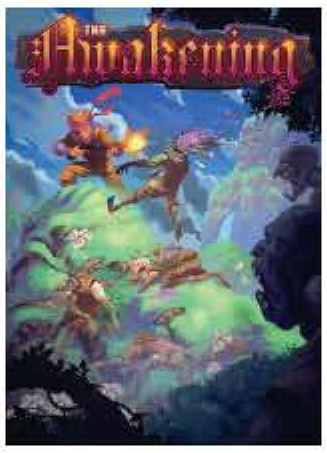


LASERS
SHIELD
STRUCT
THE LOST
WIND
DETECTANDO PATRON DE ATAQUE

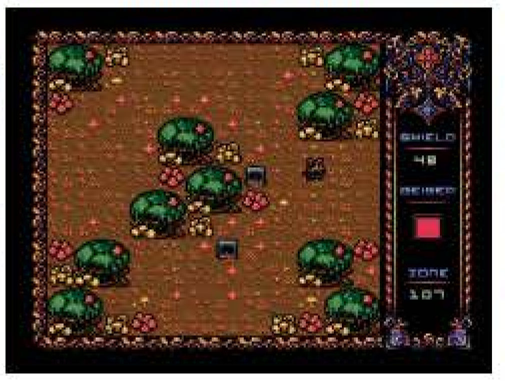
The Awakening

●2019 ●MSX2 ●Aventura

Con la llegada de *The Awakening*, las portadas empezaron a ser cada vez más espectaculares, en esta ocasión gracias al talento del ilustrador Sergio Cabanillas, alias 'Sirelion'. El nuevo juego para MSX2 transcurre en el mismo universo que *Dribol* y *Grey Wolf*, pero aquí controlamos a Feroz, un soldado alterado genéticamente cuya misión es activar el protocolo Lázaro, relacionado con el envenenamiento del agua potable. Cuenta con más de doscientas pantallas de vista cenital y dos finales distintos. Destacan los coloridos y variados gráficos, así como la notable banda sonora compuesta por Bitcaffe.



The Awakening

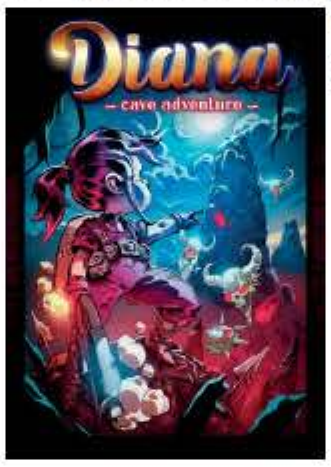


SHIELD
48
ZONE

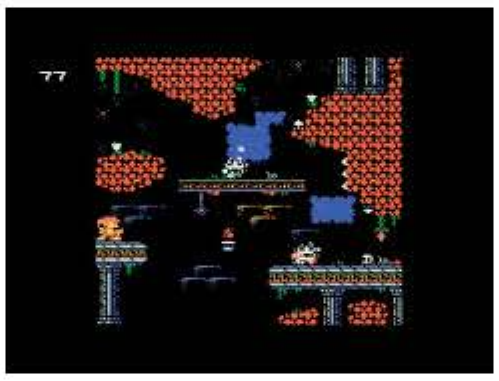
Diana Cave Adventure

●2020 ●MSX ●Aventura de plataformas

Con *Diana Cave Adventure*, Oniric Factor regresó al MSX de primera generación, presentando una atractiva aventura de plataformas dedicada a Diana, la hija mayor de Jorge Romero. La protagonista tiene que explorar una gran caverna con el objetivo de recuperar los cafés de su padre, los cuales han sido escondidos en lo más profundo de esta por las fuerzas del mal. Contamos con una mochila propulsora que nos permitirá explorar todas las pantallas y un arma para eliminar enemigos. La banda sonora de Bfox y Spawn, y la portada de Sirelion son excelentes.



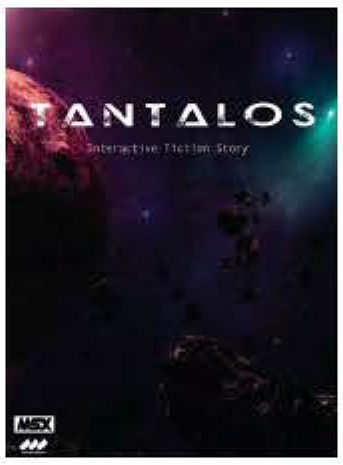
Diana
cave adventure



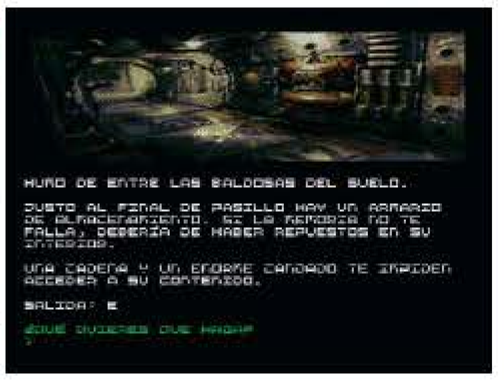
Tantalos

●2020 ●MSX / MSX2 ●Aventura conversacional

Buscando nuevos géneros que explorar, Oniric se introdujo en el mundo de las aventuras conversacionales con un juego que se podía cargar tanto en un MSX como en un MSX2, modificando el apartado gráfico según el sistema seleccionado. Esta aventura de ciencia ficción está basada en el mismo universo que *Dribol*, *Grey Fox* y *The Awakening*. Controlamos a DOC, un funcionario robótico de la serie DR1B0L que ha salido de su estado de recarga.



TANTALOS
Interactive Fiction Story
MSX



```
HUMO DE ENTRE LAS BALDOSAS DEL SUELO.

JUSTO AL FINAL DE PASILLO HAY UN ARMARIO
DE ALMACENAMIENTO. SI LA MEMORIA NO TE
FALLA, DEBERÍA DE HABER REPUESTOS EN SU
INTERIOR.

UNA CADENA Y UN ENORME CANDADO TE IMPIDEN
ACCEDER A SU CONTENIDO.

SALIDA: E

¿QUÉ QUIERES QUE HAGA?
```

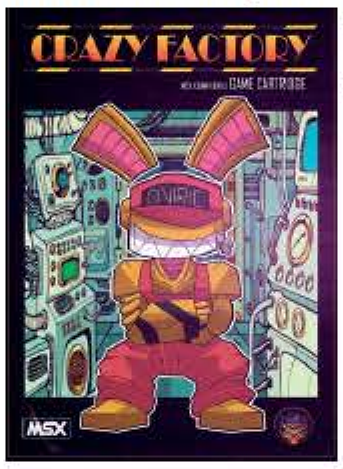
HOMEBREW

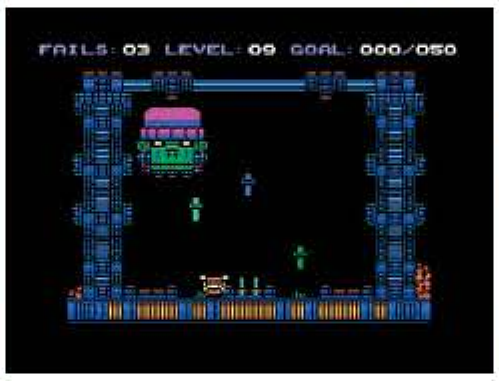
>> Desarrollos caseros para sistemas retro

Crazy Factory

●2020 ●MSX ●Arcade / Puzle

El robot protagonista de *Dribol* volvió a hacer acto de presencia en *Crazy Factory*, un arcade para MSX en el que los puzles son la base de la jugabilidad. El objetivo del juego es recoger los cartuchos del ordenador japonés que se aproximan desde varias cintas transportadoras, pero siempre seleccionando el color correspondiente, ya que sino no los podremos recoger y nos harán perder una preciada vida. *Crazy Factory* cuenta también con enemigos finales que debemos derrotar y que cambian por completo el estilo de juego. Para cumplir con éxito la misión es imprescindible tener buenos reflejos o el juego acabará pronto.



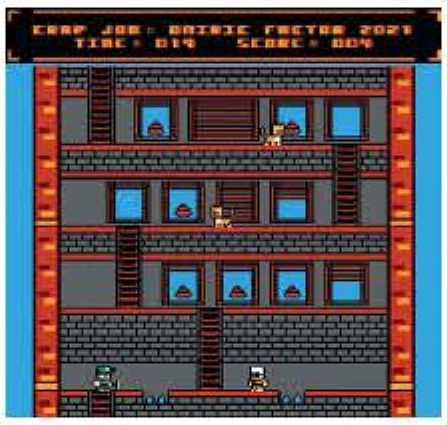


Crap Job

●2021 ●NES ●Arcade

Fue el primer videojuego de Oniric Factor para un sistema retro que no fuera el MSX. *Crap Job* vio la luz para la NES de Nintendo como un arcade en el que controlamos a Billy, cuyo objetivo es ir ascendiendo por las diversas plantas de un edificio mientras trata de limpiar las cacas que hay en muchas de las ventanas del mismo. Como el propio nombre del juego indica, en este trabajo de mierda deberemos esquivar a todos los enemigos que nos salgan al paso, además de luchar contra el tiempo, que se convertirá en nuestro mayor rival, pues a veces es algo escaso.

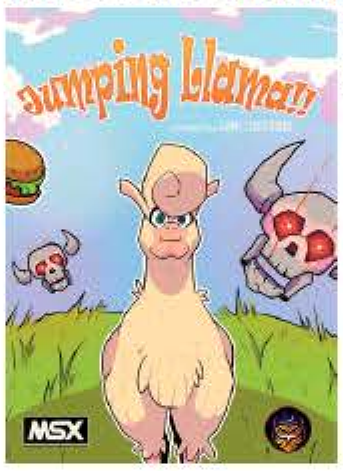
CRAP JOB!!
Nintendo

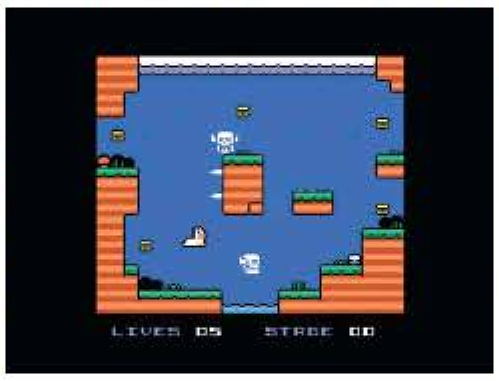


Jumping Llama

●2021 ●MSX / MSX2 ●Arcade de plataformas

Tras la aventura en NES, *Crazy Factory* regresó a los MSX con este divertido arcade de plataformas en el que una llama saltarina es la auténtica protagonista. Como en otros juegos del grupo, *Jumping Llama* se puede cargar tanto en MSX como en MSX2, con la correspondiente mejora en la paleta gráfica según el ordenador elegido. La misión de este simpático animal es comerse todas las hamburguesas que hay repartidas en cada una de las decenas de pantallas de las que se compone el juego haciendo uso del salto y diversos elementos de los escenarios, aunque evitando todas las trampas y enemigos que hacen acto de presencia.

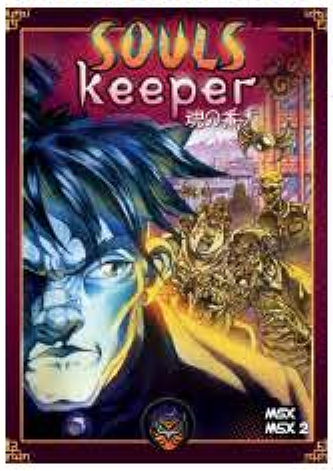


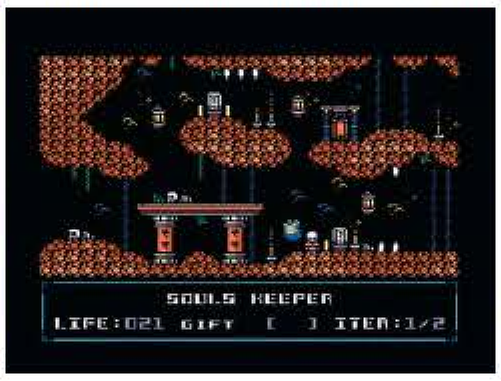


Souls Keeper

●2021 ●MSX ●Aventura de plataformas

Es muy probable que *Souls Keeper* sea uno de los mejores videojuegos de MSX creado por Oniric Factor hasta ese momento, pues incluso sus propios autores así lo consideran. Lo cierto es que esta aventura de plataformas y acción destaca en muchos apartados, tanto gráfico y sonoro, como jugable. Tomamos el papel de Daiki, un soul keeper cuya misión es exorcizar demonios y ayudar a las almas perdidas a alcanzar el descanso eterno. Además, tendremos que acabar con Umibozu, el malvado brujo demonio responsable de corromper las desgraciadas almas en la ciudad fantasma Limbo. Gran portada de Sirelion.

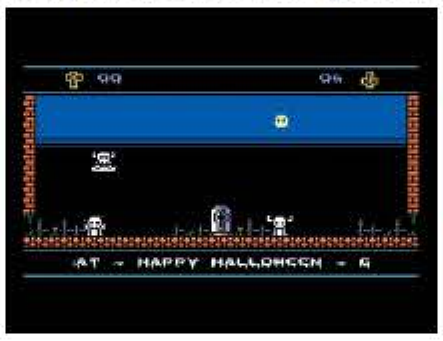


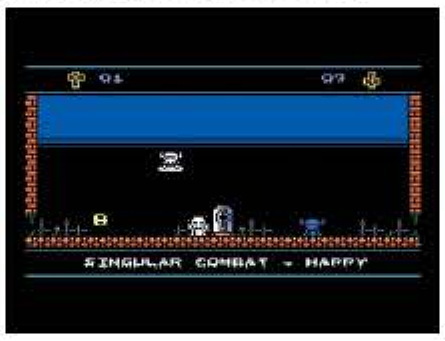


Skulls

●2022 ●MSX ●Arcade

El primer juego que Oniric Factor desarrolló para Sotano MSX BBS (Bulletin Board System) fue *Skulls*, un minijuego gratuito en forma de arcade en el que un ángel y un demonio practican voleibol con la cabeza de un pobre esqueleto por pelota. Fue publicado en el día de Halloween de 2022 y es una de las curiosidades más interesantes del grupo. En el juego, tanto el ángel como el demonio (uno en cada lado del campo) compiten por ver quién consigue el mayor número de almas de los muertos que usan como pelotas. Gráficamente es sencillo y no hay mucha variedad, pero lo cierto es que es bastante adictivo.



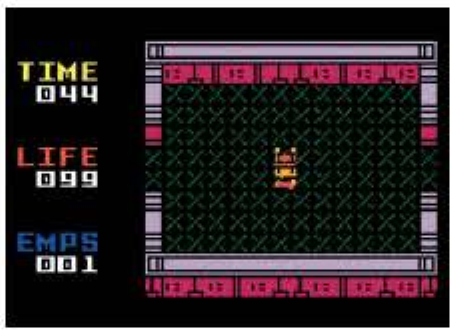


Dribol Intellivision

●2022 ●Intellivision ●Aventura

Una vez más, *Dribol* regresó al mundo del videojuego, en esta ocasión como primer trabajo del grupo en ver la luz para la Intellivision, una consola de 8 bits que Mattel lanzó al mercado en 1979. Se trata de un spin-off del juego original de MSX2 en el que el objetivo es rescatar a unos operarios atrapados dentro de un complejo minero antes de que estalle. Además, un grupo terrorista ha hackeado las computadoras, por lo que todas las puertas están cerradas y los droides de seguridad son hostiles. Iremos rescatando a los mineros gracias a nuestra arma PEM.

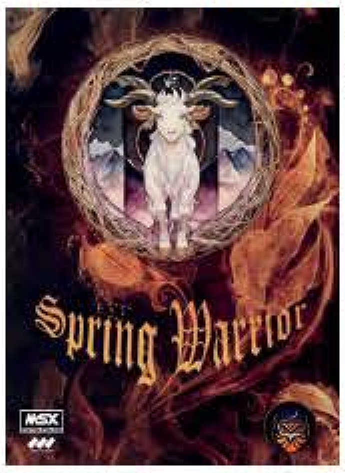
DRIBOL
DEMO GAME
PRESS FIRE

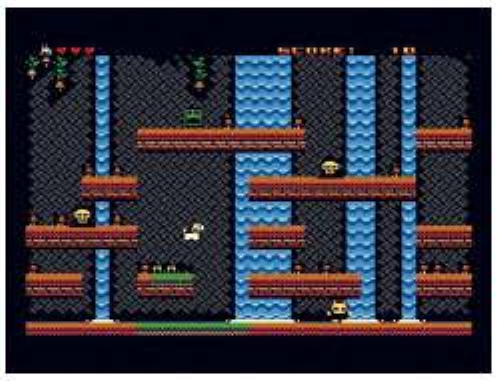


Spring Warrior Memorial

● **2023** ● **MSX2** ● **Arcade de plataformas**

Si en el año 2016 publicaron el primer *Spring Warrior,* ahora le ha tocado el turno a su edición *Memorial,* en la que se han cambiado todos los gráficos y se ha sustituido la música PSG por nuevas melodías FM a cargo de Maarten van Strien 'Wolf'. Además, se han mejorado las colisiones y se ha añadido un modo fácil para los jugadores menos hábiles. Por si todo esto fuera poco, se ha duplicado el número de niveles respecto al original y se ha mejorado el algoritmo que genera los niveles de manera aleatoria, adaptándose a los diferentes modos de dificultad y creando niveles más divertidos. La ilustración de portada también es ahora más bonita.

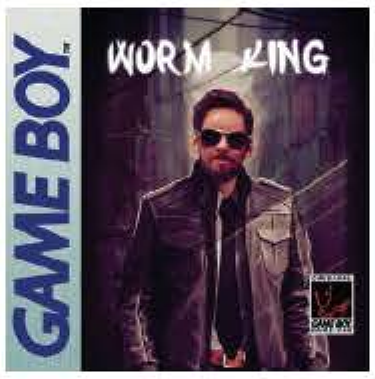


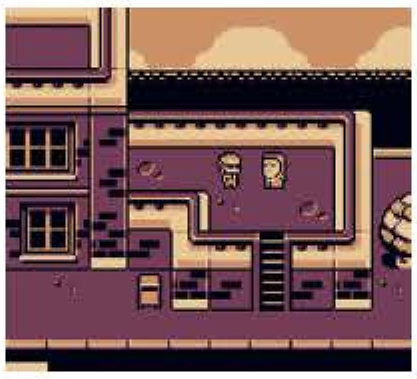


Worm King

● **2023** ● **Game Boy** ● **Aventura de ROL**

El presente año 2023 será testigo del primer videojuego de Oniric Factor para la Game Boy gracias a una campaña de crowdfunding que pronto verá la luz. Protagonizado por Brendan Byrne, un investigador de homicidios retirado, tendremos que llevar a cabo una investigación extraoficial en la ciudad natal de su difunta esposa, donde el cura que los casó ha solicitado ayuda para un extraño caso de niños desaparecidos. Con todo el sabor de las buenas aventuras de la portátil de 8 bits de Nintendo, el caso derivará en un enfrentamiento contra fuerzas sobrenaturales y el plan para alcanzar la inmortalidad del Rey Gusano.

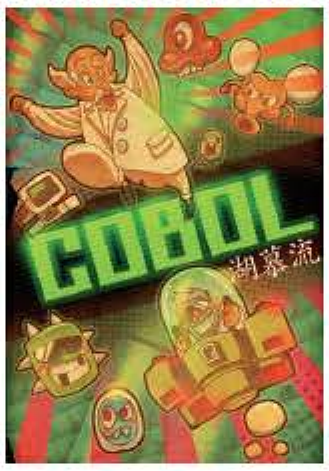


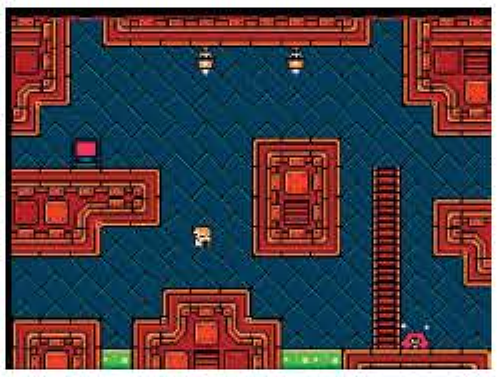


Cobol

● **2023** ● **NES** ● **Arcade**

Una vez más, Oniric Factor se atreve con un desarrollo para la consola de sobremesa de 8 bits de Nintendo. El protagonista es el científico COBOL, que debe enfrentarse al terrorista PASCAL, el cual ha saboteado las instalaciones más importantes de ciudad MOS. A lo largo de cuatro instalaciones diferentes de unas diez fases cada una, tenemos que acceder a un terminal lo más rápido que podamos, ya que el tiempo es muy limitado. Además, nos enfrentaremos dos veces contra nuestro enemigo, aunque afortunadamente contamos con vidas infinitas. Tras *Crap Job* y *Cobol,* parece que a Oniric Factor se le dan muy bien los arcades para la NES de Nintendo.

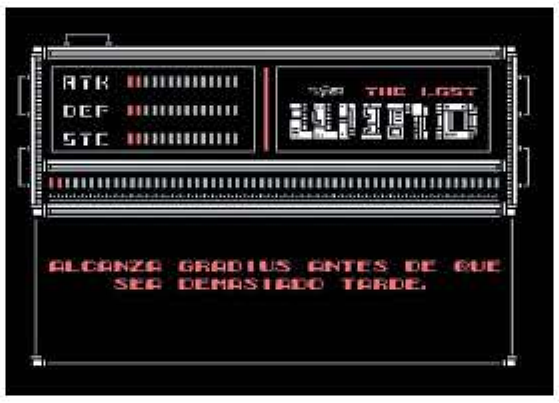




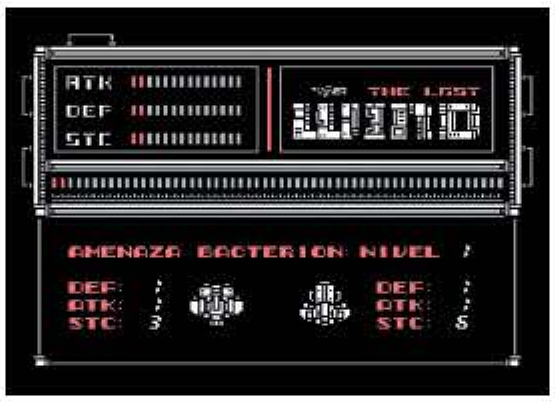
Lost Wind BBS

● **2023** ● **MSX** ● **Estrategia**

Una vez más, *Lost Wind* regresa a MSX con una nueva versión para Sotano MSX BBS que no defraudará a nadie. En realidad se trata de un remake del original aparecido en 2018 para el estándar japonés de primera generación, pero con más parecidos jugables a la versión *Platinum* de MSX2. Los gráficos se han rehecho de cero, se ha aumentado el número de eventos disponibles y se ha modificado el sistema de combate respecto al original.



ALCANZA GRADIUS ANTES DE QUE SEA DEMASIADO TARDE.

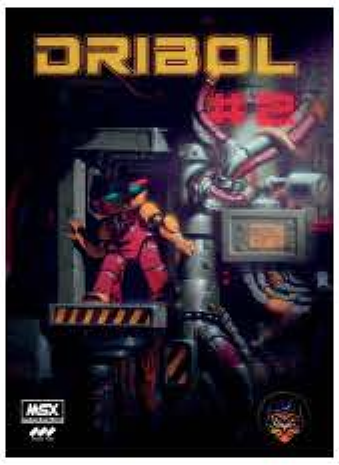


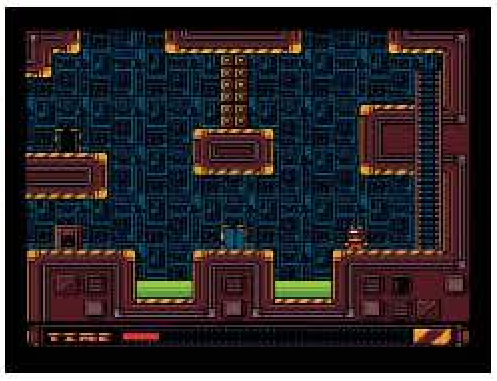
AMENAZA BACTERION NIVEL 1

Dribol 2

● **2023** ● **MSX2** ● **Arcade**

Dribol podría ser la mascota de Oniric Factor, pues ha aparecido en varios juegos del grupo. Ahora podremos disfrutar de la continuación de sus primeras aventuras en un juego que cambia de género y, sobre todo, de vista, pasando de la cenital a una lateral más típica de los plataformas. El objetivo es inutilizar las bases automatizadas de intercambio y repostaje universal sin dañar las instalaciones, por lo que habrá que infiltrarse en ellas y hackear cada una de las IAs para así romper el bloqueo. Consta de tres mundos de quince fases cada uno.





HOMEBREW

>> Desarrollos caseros para sistemas retro

Apoyando, como lo hacemos en cada número, el desarrollo español de videojuegos homebrew, os traemos algunas de las mejores novedades de este año para el MSX, su hermano menor y otros microordenadores, como el Commodore 64 o el ZX Spectrum. Además, comentamos el estado de los próximos videojuegos que verán próximamente la luz en Amstrad CPC y MSX.

Pampas & Selene
CARGAR PARTIDA
NUEVA PARTIDA
OPCIONES

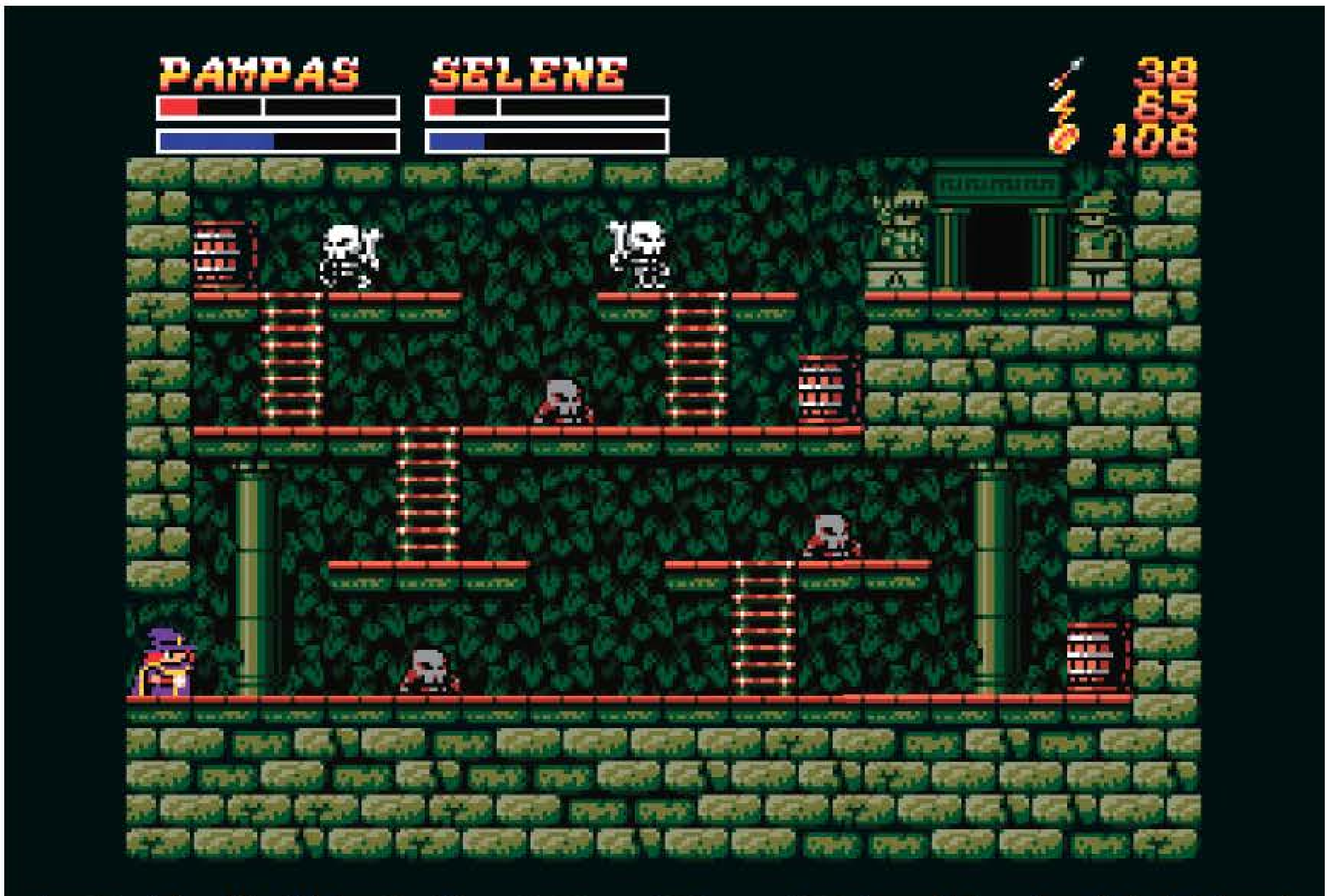
SISTEMA: MSX2

DESARROLLADOR: UNEPIC_FRAN / NENEFRANZ

AÑO: 2023

POPOLON Y AFRODITA
ENTRARON EN EL CASTILLO
Y LUCHARON CONTRA GALIOUS

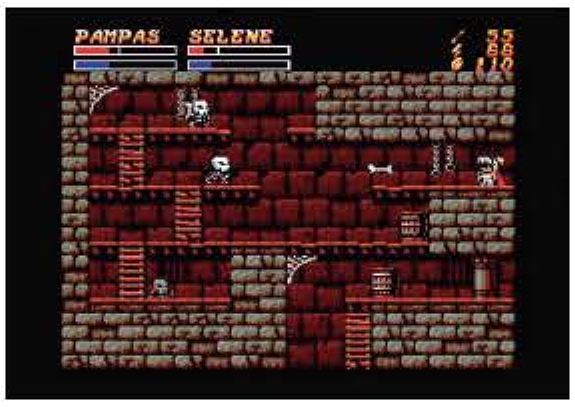
PAMPAS
SELENE
15
65
104



PAMPAS & SELENE

El prestigioso desarrollador Unepic_Fran ha demostrado en varias ocasiones que el MSX se le da de maravilla, con obras imprescindibles como *Ghost* o *Prisoner of War*, pero ahora se ha asociado con nenefranz, otro de los grandes creadores de software para el estándar japonés (entre sus obras están el genial *Zombie Incident* o el remake de *Who Dares Wins*), dando como resultado una de las más grandes maravillas del homebrew actual: *Pampas & Selene*, esta vez para el MSX de segunda generación. Para los más despistados, se trata de una continuación no oficial del clásico *Knightmare II: The Maze of Galious*, publicado por Konami originalmente para MSX en el año 1987 y que es reconocido como uno de los mejores videojuegos de todo el catálogo del microordenador japonés de 8 bits. *Pampas & Selene* narra las aventuras de los hijos de Popolon y Afrodita, protagonistas del original, y toma muchas referencias de aquel, tanto visuales como jugables, lo que es de agradecer para todos los fans de aquella aventura inmortal. Treinta años han pasado desde que Popolon y Afrodita derrotaron al malvado Galious, pero un poder sobrenatural ha surgido en el condado de Mogdoss, invadiendo pueblos y aldeas. Ahora, mientras el ejército de Greek lucha contra cientos de hordas de muertos vivientes, los dos hijos de los antiguos héroes se adentran en el castillo de Mogdoss, el centro de la invasión, con tal de encontrar la fuente de tal poder. De nuevo en forma de aventura de plataformas con muchas dosis de acción y toques de rol, en *Pampas & Selene* deberemos recorrer un gigantesco castillo compuesto por diez mundos de diferente ambientación, logrando que la duración del juego sea muy elevada. Otro de los rasgos que se mantienen del juego original es el poder controlar a dos personajes con habilidades distintas en cualquier momento del juego, alternando entre ambos. Pampas, el hijo mayor, es un caballero y guerrero que empieza la partida con una espada como arma, mientras que Selene, la menor, es una aprendiz de hechicera cuya arma principal es un rayo de magia que lanza a través de su varita. El castillo, que debemos recorrer a lo largo y a lo ancho, está repleto de enemigos de todo tipo, pero afortunadamente existen otras armas y objetos que nos ayudarán en nuestra aventura, como el arco o la cuerda, así como llaves, pociones y muchos otros más. Como novedad respecto a *The Maze of Galious*, se han incluido varios dioses que hemos de localizar para que nos den pistas sobre cómo avanzar por el enorme mapeado y otras misiones, así como una enorme cantidad de logros al más puro estilo de las consolas actuales. La banda sonora creada por Gryzor87 es una auténtica pasada, así como la intro y la espectacular edición física que alberga este cartucho Megarom de 2MB. Un juego totalmente espectacular.

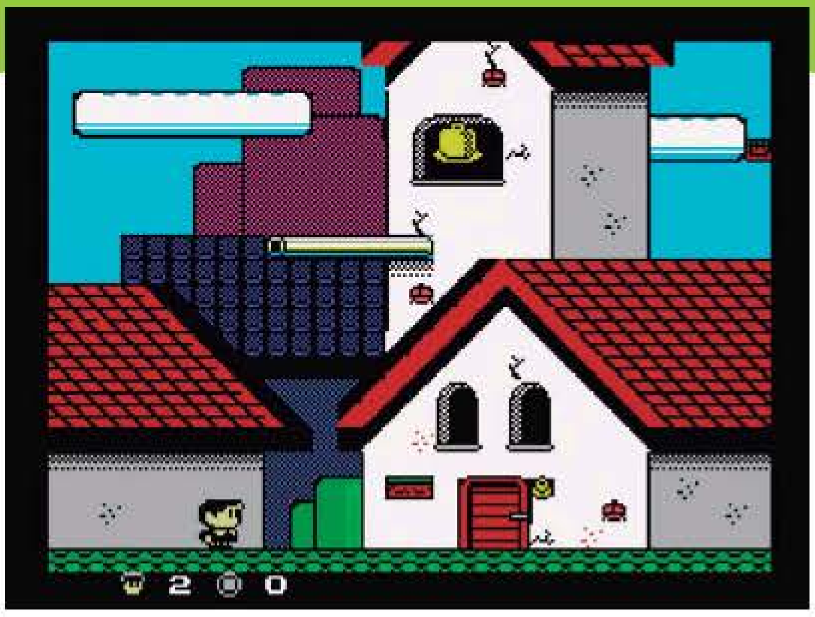
97%

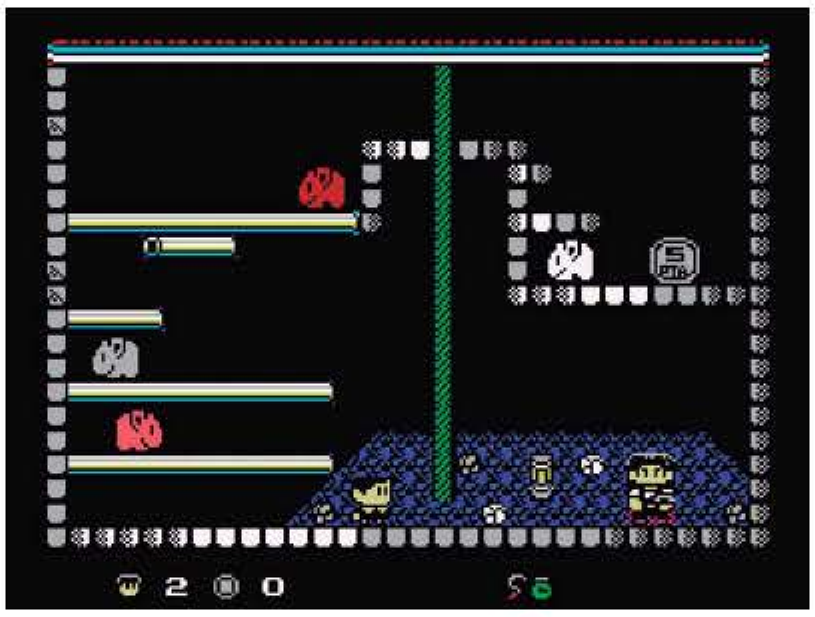


PAMPAS
SELENE
18
65
105

REVIEWS Y PREVIEWS DEL HOMEBREW MÁS ACTUAL

Analizamos algunos de los juegos más recientes del homebrew y, además, os hablamos de futuros lanzamientos.





CAMPANERA

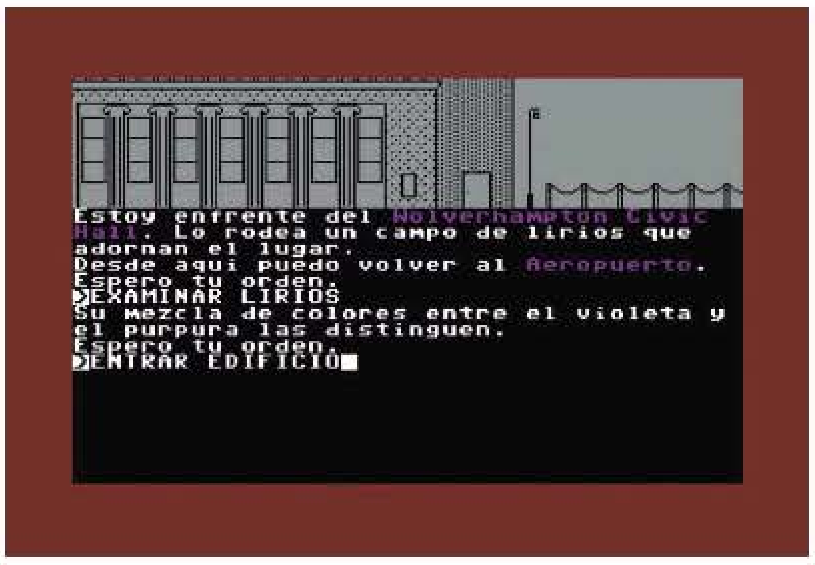
- SISTEMA: MSX
- DESARROLLADOR: PHYSICAL DREAMS
- AÑO: 2022

Physical Dreams, o lo que es lo mismo, José Luis Salguero, mantiene su ritmo frenético en el desarrollo de videojuegos para MSX y lo hace cada vez con más talento, pues cada una de sus nuevas entregas mejora en todos los apartados a la anterior. Con *Campanera: Jozelito's Adventure*, el autor alicantino nos vuelve a regalar una aventura de plataformas cargada de humor, en esta ocasión haciendo una parodia del pequeño ruiseñor. Al estilo de *Zorrico*, otro de sus grandes juegos, en Campanera debemos recoger una serie de objetos para poder abrirnos camino en el juego, además de hablar con diversos personajes que nos pedirán cosas o aconsejarán. Nuestra misión es recuperar todas las hojas con las canciones que Jozelito tendrá que cantar. Los gráficos son notables y la banda sonora de N1k-0 y MmcM genial.

86%

THE SMITHS ARE DEAD

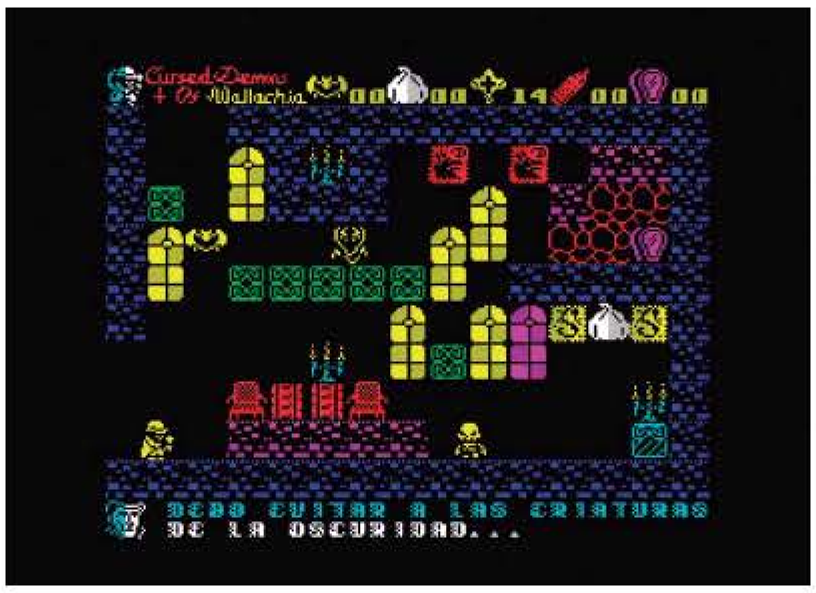
- SISTEMA: COMMODORE 64
- DESARROLLADOR: COMMODORE PLUS
- AÑO: 2023



```
Estoy enfrente del Wolverhampton Civic
Hall. Lo rodea un campo de lirios que
adornan el lugar.
Desde aqui puedo volver al Aeropuerto.
Espero tu orden.
>EXAMINAR LIRIOS
Su mezcla de colores entre el violeta y
el purpura las distinguen.
Espero tu orden.
>ENTRAR EDIFICIO
```

La pasión de Bieno Martí, miembro de Commodore Plus, por las aventuras conversacionales es de sobra conocida, pues el desarrollador tarraconense se ha encargado de crear unas cuantas para su adorado Commodore 64. Con *The Smiths Are Dead* junta también su pasión por la música, más en concreto por este grupo británico liderado por Morrissey. Precisamente, el juego gira en torno al ex vocalista del grupo de rock tras su separación y el inicio de su carrera en solitario, por lo que nuestra misión es viajar y hablar con diferentes personajes para grabar su primer disco como solista. Al interesante argumento se le suma una gran banda sonora ambiental compuesta por Narcisound, antiguo músico de la Edad de Oro.

77%


Cursed Demons of Wallachia
DEBO EVITAR A LAS CRIATURAS DE LA OSCURIDAD...

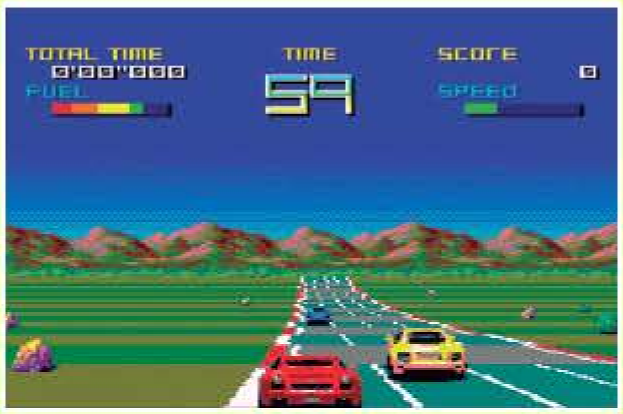
CURSED DEMONS OF WALLACHIA

- SISTEMA: ZX SPECTRUM
- DESARROLLADOR: FURILLO PRODS.
- AÑO: 2023

El grupo Furillo Productions lleva casi un lustro desarrollando videojuegos para ZX Spectrum. Su último trabajo, *Cursed Demons of Wallachia*, es un plataformas inspirado en las películas clásicas de Drácula producidas por Hammer. Sus autores, IADVD y Molomazo, ambos madrileños, pero el primero con sede en Japón, han hecho uso de una especialización propia del motor MK1 para traernos un divertido y colorido juego protagonizado por Van Helsing. Nuestra misión es destruir a los súcubos que hay en el castillo de Drácula antes de que este regrese de su búsqueda nocturna. Para ello debemos localizar estacas, así como coger todos los dientes de ajo y destruir a todos los demonios.

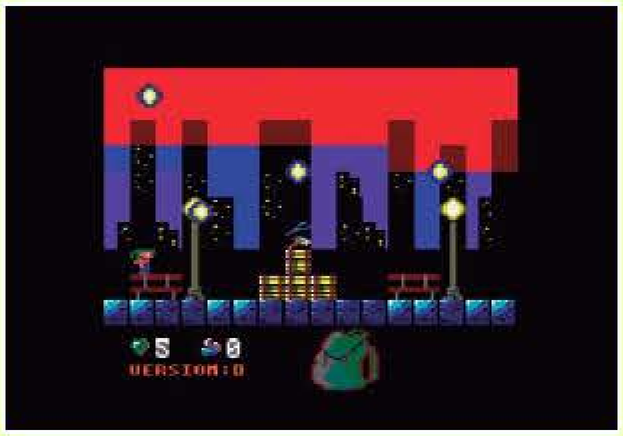
78%

EN DESARROLLO



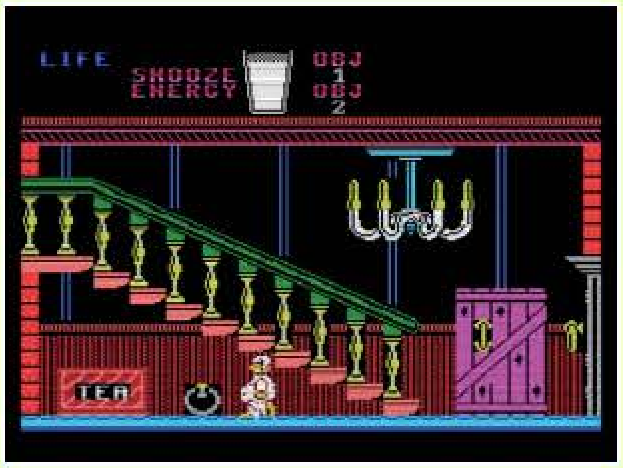
VESPERTINO

Aunque lleva ya unos cuantos años en desarrollo, el Batman Group ha mostrado recientemente nuevas imágenes de este espectacular videojuego de conducción para Amstrad CPC cuya espera se nos está haciendo realmente eterna.



ROLAND RETIRES

El mítico personaje de Amsoft regresa este año a los circuitos del Amstrad CPC de la mano de Jesús Mayoral y su nuevo grupo, Brick Fabrik. Se trata de un plataformas clásico con gráficos en modo 0 cuya salida vendrá de la mano del libro Amstrad CPC Forever, obra de Ángel Luis Sánchez y Atila Merino.



PYJAMARAMA

Desarrollado inicialmente en 1984 para ZX Spectrum, Amstrad CPC y Commodore 64, *Pyjamarama* es una aventura cuyo desarrollo para MSX ha sido anunciado por Frederic García, encargado de portar este gran clásico casi cuarenta años después.

SOUND TEST

Vice City

BASTARDOS PELIGROSOS

ROCKSTAR NORTH SACUDIÓ LOS CIMIENTOS DE LA CULTURA POPULAR A PRINCIPIOS DE SIGLO CON SU HISTORIA DE MAFIOSOS EN LAS CALLES DE VICE CITY. LA INFLUENCIA DE LAS EMISORAS DE RADIO EN LA MÚSICA POSTERIOR AÚN SE ESTÁ CATALOGANDO, PUES LLEGÓ INCLUSO A MARCAR LOS ORÍGENES DEL SYNTHWAVE Y EL VAPORWAVE.

Texto de Edgar S. Fuentes

El impacto de un videojuego como *Grand Theft Auto: Vice City* es difícil de medir, pero se estima que ha sido inmenso. A los ojos de una mayoría solo será otra entrega más de la popular franquicia de los hermanos Houser, pero a nivel musical ha sido muchísimo más que eso. El juego de Rockstar North salió a la venta el 29 de octubre de 2002 para PlayStation 2, llegando a vender más de diez millones de copias solo en ese sistema —años más tarde llegaría a Xbox, PC e incluso Android e iOS en su edición *10th Anniversary*— y desatando, sin pretenderlo siquiera, el mayor revival de la escena musical ochentera. Es lógico pensar que los noventa, además de acabar con esa moda previa, no fuesen el escenario ideal para un resurgimiento ya que al fin y al cabo todavía estaba reciente. Se puede ver también cómo en el cine, que es una de las principales influencias de Rockstar, la tendencia estilística fue cambiando. *Grand Theft Auto: Vice City* lo único que hizo fue elegir dos décadas más tarde ambientarse en 1986 y homenajear clásicos como eran el remake de *Scarface* de Brian De Palma o la serie de *Corrupción en Miami*, que habían reflejado la cultura norteamericana de la época.

Dan Houser y Leslie Benzies fueron las mentes pensantes del desarrollo, manteniendo un equipo muy similar al que había tenido *Grand Theft Auto III* un año antes, pero todas las decisiones musicales del juego se las debemos a Terry Donovan, otro de los fundadores de Rockstar, que había sido miembro de BGM Interactive y tenía experiencia en la industria discográfica.

> GTA: VICE CITY REALMENTE ME ABRIÓ LOS OJOS A MUCHA MÚSICA DE LOS 80, ASÍ QUE PARA MÍ HABÍA CIERTA NOSTALGIA DE CUANDO ERA NIÑO Y JUGABA A VIDEOJUEGOS ESCUCHANDO HALL & OATES Y MICHAEL JACKSON MIENTRAS CONDUCÍA A TRAVÉS DE LA CIUDAD
>
> **THE WEEKND**

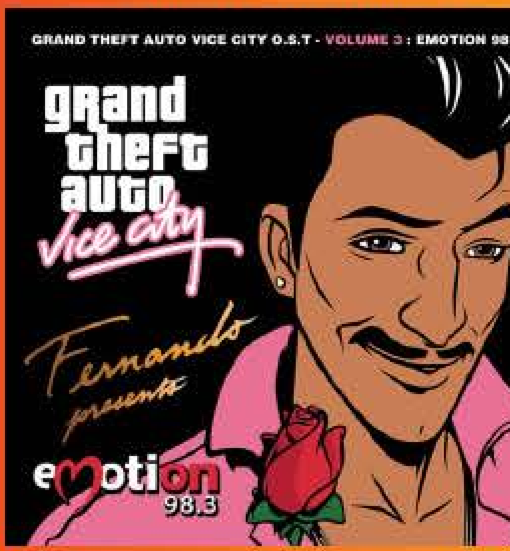
Donovan fue quien empezó a trabajar en introducir las emisoras de música licenciada, mientras que Heinz Henn sería su mano derecha como consultor en esta entrega, dejando 7 emisoras para el recuerdo: V-Rock, Emotion 98.3, Fever 105, Flash FM, Wave 103, Wildstyle Pirate Radio y Radio Espantoso.

Sony Music publicaba *Grand Theft Auto: Vice City Official Soundtrack Box Set* a través de su sello Epic Records en noviembre de 2002, una enorme caja de 7 CD que dedicaba un disco a cada emisora. El álbum contó con distribución para Europa en una edición que incluía 8 pistas más que en la lanzada para el mercado norteamericano. La temática de las emisoras se intuía desde el logo y diseño de sus locutores: Emotion 98.3 era la estación del AOR y las power ballads, con canciones de TOTO, Foreigner, Night Ranger o REO Speedwagon presentadas por Fernando (Frank Chavez) que se completaban con otras más suaves de Cutting Crew, Roxy Music, Mr. Mister o John Waite, la voz de Bad English, entrando hasta el smooth soul del «Never Too Much» de Luther Vandross. Flash FM tiraba hacia el pop y el soft rock, sonorizado por Michael Jackson, Hall & Oates, Lionel Richie, Talk Talk, ELO o The Buggles, mientras que Wave 103 se centraba en el synthpop y el new wave de Nena, Blondie, Corey Heart, Spandau Ballet, A Flock of Seagulls o el «Love Missile F1-11» de Sigue Sigue Sputnik. Fever 105 estaba dedicada al funk, disco y R&B, con Mary Jane Girls, Fat Larry's Band o el «Summer's Madness» de Kool & the Gang, sin olvidar la icónica etapa primeriza del hip hop de Wildstyle o la música latina de Radio Espantoso, que además de artistas reales como Tito Puente o los Irakere de Chucho Valdés tenía canciones originales como la recordada «La vida es una lenteja», escrita por Craig Conner bajo el nombre ficticio Unaesta. Ahora bien, la emisora que más destacaba era la V-Rock de Lazlow Jones, que además de estar dedicada al hard rock, el heavy metal y el thrash metal con Ozzy Osbourne, Iron Maiden, Anthrax, Slayer, The Cult, Autograph o Loverboy, estaba asociada a los escoceses Love Fist, aquel grupo ficticio que protagonizaba varios momentos en el juego. Love Fist eran una banda de glam metal inspirada en Mötley Crüe —tan evidente que además la radio incluía «Too Young to Fall in Love»— y otros estereotipos de la escena de Sunset Strip a finales de los ochenta, inmortalizada en el documental *The Decline of Western Civilization Part II: The Metal Years* de 1988. El diseñador de sonido Allan Walker fue uno de los responsables de dar vida a las canciones del grupo, éxitos de *Vice City* como «Dangerous Bastard» o «Fist Fury». En 2013 la propia Rockstar editó en digital el *Love Fist EP* incluyendo las dos canciones junto a fragmentos de otras dos que no aparecían en la radio sino durante las misiones.

Resulta difícil decir si Love Fist tuvo algún impacto en la escena del sleaze rock de principios de los 2000 en el norte de Europa, pues coincide con la aparición de bandas como Crashdïet, Reckless Love o Crazy Lixx, pero sí podemos trazar influencias posteriores. La primera es en el surgimiento del subgénero synthwave, algo que medios como Music Radar o el redactor Nicholas Diak ya han dejado ver en sus textos a pesar de que el punto de inflexión fuese la película *Drive* de Nicolas Winding Refn. El siguiente por consiguiente sería el vaporwave, y no solo porque *GTA: Vice City* rescatara esos tonos pastel o utilizara su propia nostalgia de los casetes y las cargas de Commodore 64, sino porque existe un conocido remix vaporwave del «Vice City Theme» —que era el homenaje a Jan Hammer— a cargo de Roundheads. La última es la más difícil de trazar pero sabemos que existe, y son los músicos actuales que han virado al synthpop ochentero y crecieron jugando a *Vice City;* entre ellos está The Weeknd y creemos que irán saliendo más en el futuro. Y es que el juego de Rockstar no inventó el Yamaha DX7, la reverb del Lexicon PCM70 ni los efectos de guitarra en estéreo, no compuso «Love on a Real Train» ni ha sido la única obra que ha influido en el resurgimiento de los ochenta, pero sí fue sin duda uno de los primeros y más exitosos productos en hacerlo. *"Good evening, Vice City..."* ★

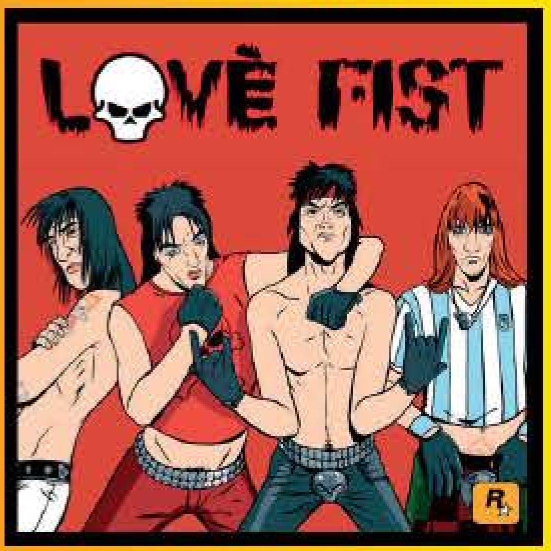
ROCK-OLA

GRAND THEFT AUTO: VICE CITY O.S.T
EPIC | SONY MUSIC | 2002



Abrir | Buscar | Escanear

LOVE FIST EP
ROCKSTAR GAMES | 2013



Abrir | Buscar | Escanear

PANTALLA FINAL

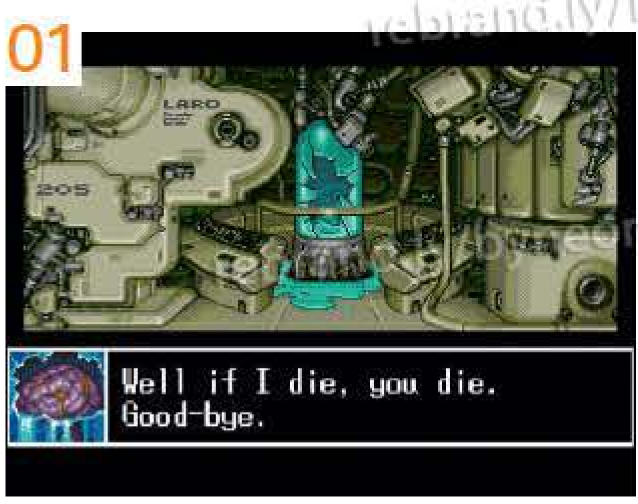
MEGA DRIVE
STREETS OF RAGE 3
24 MEG
SEGA

STREETS OF RAGE 3

» Puede que tenga la banda sonora más rupturista de toda la serie. Y es innegable que la experiencia de lucha que ofrece la tercera entrega de Streets Of Rage es sólida como una roca... Pero, ¿qué ocurre cuando acabas con el jefe final (en el estricto límite de tiempo exigido)? Averiguémoslo.

ENLACE AL CANAL
rebrand.ly/byneon
O escanea el código QR:

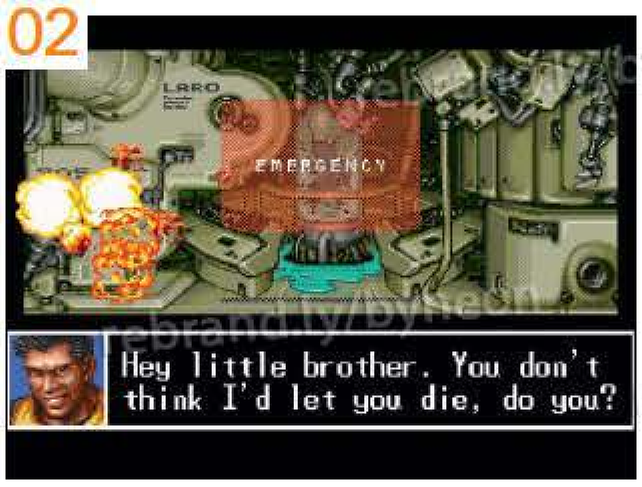
01



Well if I die, you die.
Good-bye.

» El Cerebro de Mr X, conservado en un recipiente de cristal, se envalentona cuando intenta apalizarnos controlando un poderoso robot. Pero sin este, no es más que una masa llorona y amorfa de patética materia gris.

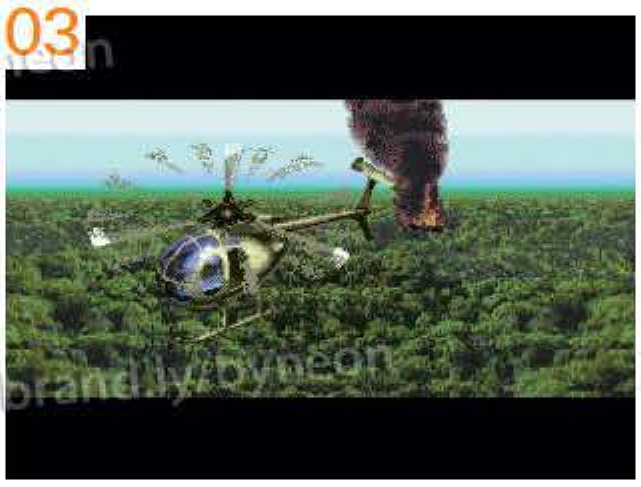
02



Hey little brother. You don't think I'd let you die, do you?

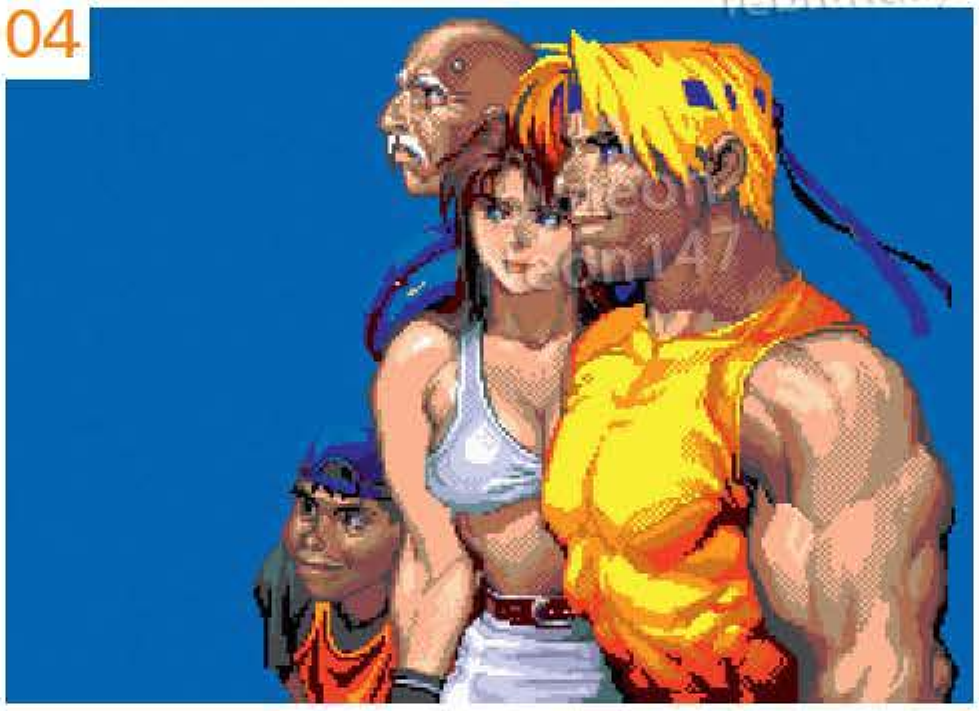
» Aunque sigue siendo un absoluto mamonazo, ya que amenaza con detonar las bombas que ha colocado por la ciudad. Adam llega para salvar el día; ahí le tienes, el tipo a quien nadie seleccionaba para jugar en el primer *Streets Of Rage*.

03



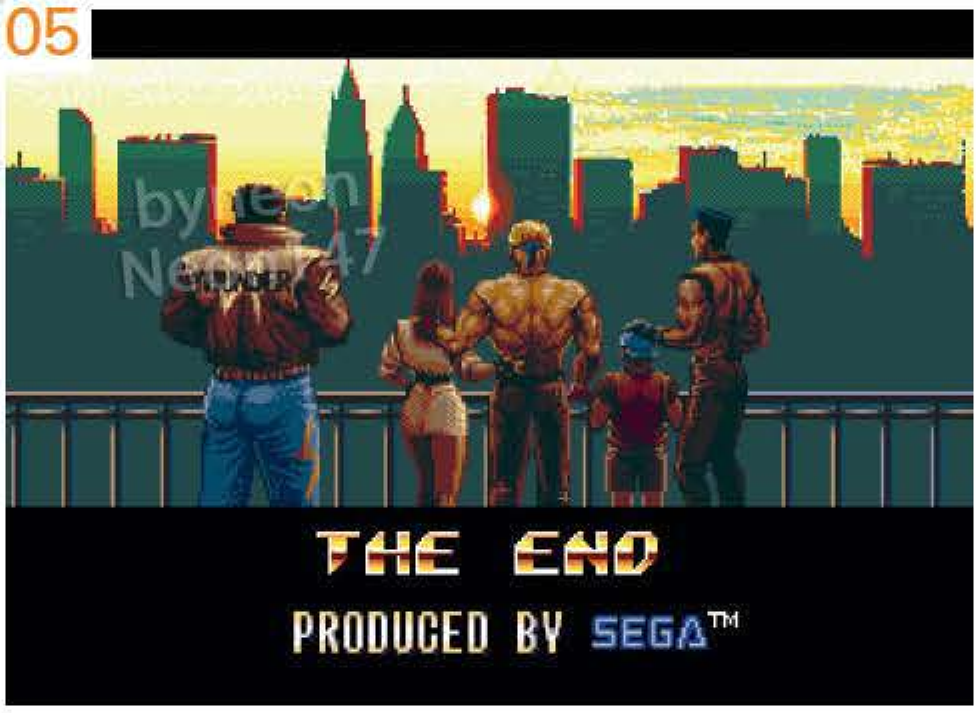
» Quizá Adam sea algo lento en una pelea a puñetazos, pero cómo corre cuando toca huir. Toda la pandilla escapa en un monísimo helicóptero, y el cerebro de Mr X se desintegra en un millón de trozos gelatinosos. Agh, qué asco.

04



» Todos los juegos necesitan un plano dramático del héroe al final, y *Streets Of Rage 3* no es la excepción. "Hey", espeta Adam, enfadado, a los demás: "no estaríais posando así de chulos si yo no hubiera salvado vuestros míseros traseros". Razón no le falta...

05



» Si esto fuera una peli de acción noventera, ese comentario provocaría una carcajada general y todo terminaría con el fotograma final mostrado, congelado, en pantalla. Como no es el caso, nos conformaremos con una estampa del grupo admirando la esperable puesta de sol. Ains, son duros, pero tiernos.

rebrand.ly/byneon

retro GAMER

REDACCIÓN
Redactor Jefe **Juan Carlos Caballero "Adonías"**

Colaboradores **Atila Merino, Bruno Sol, David Alonso, Edgar S. Fuentes, Jaime González, Jesús Martínez del Vas, José María Velo, Manuel Sagra de Diego, Ramón Nafria**

Maquetación **Irene Rincón**

CONTACTO REDACCIÓN
hobbyconsolas@axelspringer.es

EDITA
axel springer
AXEL SPRINGER ESPAÑA S.A.

EQUIPO DIRECTIVO EJECUTIVO
Director General **Manuel del Campo**
Directora Financiero y de Recursos Humanos **Rocío López Barranco**
Director Comercial y Desarrollo de Ingresos **Daniel Chamorro**
Director de Desarrollo Digital y Tecnología **Miguel Castillo**
Directora Editorial **Yovanna Blanco**

EQUIPO DE DIRECCIÓN
Directora de Marketing, Comunicación y Cultura **Marina Roch**
Director de Arte **Abel Vaquero**
Director de vVídeo **Igoe Montes**
Directora de Acciones Especiales **Susana Pardo**
Directora de Ventas **Valle Santos**
Directora Operaciones y Programática **Aitana Núñez**
Director de Desarrollo **Javier Domingo**
Head of SEO **Carlos Redondo**

DEPARTAMENTO COMERCIAL
Director de Publicidad Juegos **Javier Abad**
Equipo Comercial **Beatriz Azcona, Estel Peris, Sergio Fernández**
Head of PR and Brand Solutions **Gabriel Giménez**
BrandLab **Susana Herreros**
Sales controller **Jessica Jaime**

SUSCRIPCIONES
departamento.suscripciones@axelspringer.es

MARKETING
Social Media Manager **Nerea Nieto**
Social Media Editor **Noelia Santiago**
Marketing Assistant **Andrea Gómez**

SISTEMAS / IT
Director de Sistemas **José Ángel González**

ADMINISTRACIÓN Y CONTABILIDAD
Jefa de Administración **Pilar Sanz**
Bancos y Proveedores **Cristina Nieto**

DIRECCIONES Y CONTACTO

AXEL SPRINGER ESPAÑA S.A.
C/ Juan de Mariana 15
28045, Madrid. +34 915 140 600

CONTACTO PUBLICIDAD
publicidadaxel@axelspringer.es

CONTACTO SUSCRIPCIONES
+34 915 140 600
suscripciones@axelspringer.es

CONTACTO MARKETING
marketing@axelspringer.es

DISTRIBUCIÓN EN ESPAÑA, HISPANOAMÉRICA Y PORTUGAL SGEL. 916 576 900

TRANSPORTE Boyaca. 917 478 800

IMPRIME ROTOCOBRHI. 918 031 676
Printed in Spain. Depósito Legal M-40540-2011

ARI ASOCIACIÓN REVISTAS

Queda prohibida la reproducción total o parcial, por cualquier medio o en cualquier soporte de los contenidos de esta publicación sin el permiso previo y por escrito del editor.

Importante información legal: De acuerdo con la vigente normativa sobre Protección de Datos Personales, informamos de que los datos personales que nos faciliten formarán parte de un fichero responsabilidad de Axel Springer España S.A. con objeto de gestionar tu solicitud, y enviarte información comercial de éstos sectores editorial, automoción, informática, tecnología, telecomunicaciones, electrónica, videojuegos, seguros, financiero y crédito, infancia y puericultura, alimentación, formación y educación, hogar, salud y productos farmacéuticos, ocio, gran consumo, cuidado personal, agua, energía y transportes, turismo y viajes, inmobiliario, juguetería, textil, ONG y productos/servicios para animales y mascotas. Para ejercer los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición deberás dirigirte por escrito a Axel Springer España S.A. C/ Juan de Mariana 15. 28045, Madrid.

Future

Retro Gamer se publica bajo licencia de Future Publishing Limited. Todos los derechos del material licenciado, incluido el nombre Retro Gamer, pertenecen a Future Publishing Limited, y no puede ser reproducido, en todo ni en parte, sin el consentimiento previo por escrito de Future Publishing Limited.
©2016 Future Publishing Limited.
www.futureplc.com*

NINTENDO SWITCH
Nintendo
10|10
Vandal
10|10
Areajugones
10|10
JuegosADN
100|100
Alfa Beta Juega
98|100
HobbyConsolas
IMPRESCINDIBLE
Vida Extra
10|10
Meristation
10|10
IGN
10|10
Nintenderos
5|5
La Vanguardia
IMPRESCINDIBLE
3DJuegos
IMPRESCINDIBLE
Eurogamer
THE LEGEND OF ZELDA
TEARS OF THE KINGDOM
12
www.pegi.info

© Nintendo